MSX・FAN 9月号 1987 SEPTEMBER

CONTENTS

FAN ATTACK アンコール

6 アイテムの位置やワールドの秘密などなど
完全攻略データ掲載 **ガリウスの迷宮** 魔城伝説Ⅱ

FAN ATTACK

22 情報を集め仲間5人の力を合わせて進め!
ジャガー5 魔の三角地帯

26 地下マップのすべてを一挙に公開!
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー

36 真夏の夜にぴったりのホラーAVG!
魔界復活

FAN ATTACK SPECIALⅡ

30 Small Island 5ターンスズメ刺し!!
大戦略 ターン3

FAN SELECTION

48 必勝テクニックと戦略重要データ
三国志

39 MSXにまつわる★楽しい★トクする記事満載
FAN♪FAN♪BOX♪
●グラディウス2体験フェア……ほか

44 裏道、抜け穴、パスワードに必勝法。何でもやります!
新連載 **ゲーム十字軍**

94 読者アンケート
●最新ゲームソフト120本プレゼント

128 FAN VOICE

FAN NEWS

111 コンパイルの新作アクションRPG
魔王ゴルベリアス

114 A1のキャラが冒険に出発するのだが…!?
アシュギーネ 伝説の聖戦士

116 映画を題材にした不思議で楽しいAVG
ラビリンス 魔王の迷宮

118 全100面を解きホリージェムを取り戻せ!
フェアリーランド

120 アクションアニメが最高のARPG!
プロジェクトA2 史上最大の標的

122 遠い未来には人類のはかりしれない何かが!?
生命惑星M36 生きていたマザーブレイン

60 グラフィック対応のMSX通信だからスキ!
THE LINKS INFORMATION PAGE

63 夏休みの充実プログラム10本!
ファンダム
●モンスターバスター／磁気ロケット／COLOR／NO GOAL／IMPULSE／しゅりけん／よくある壁／バキバッキン／DUV／ロケットぱんち

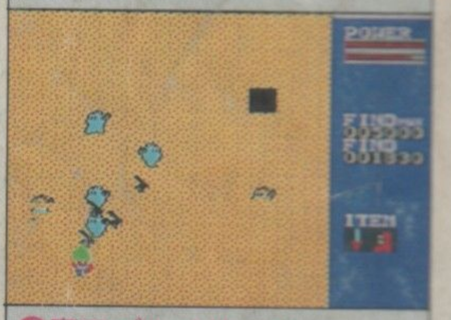
70 FANダムATTACKすわいん

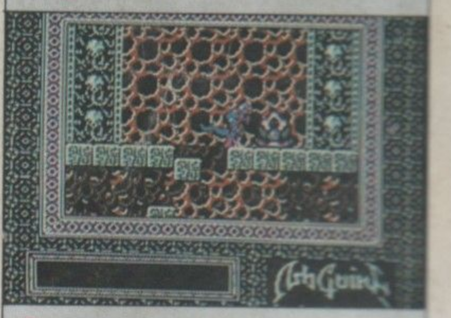
124 思いっきりの超新作ソフト顔見せコーナー
COMING SOON
グラディウス2／BATMAN／CRAZE／牙龍王

↑ガリウスの迷宮

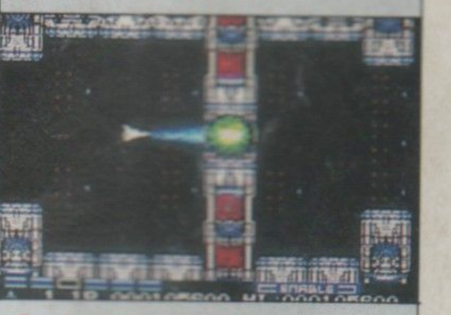
↑魔界復活

↑三国志


↑魔王ゴルベリアス


↑アシュギーネ

↑プロジェクトA2


↑グラディウス2

☎03-431-1627
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN·ATTACK

アンコール

これで絶対クリアできる!

ガリウスの迷宮

～魔城伝説Ⅱ～

3大
完全データ付

アイテム公開! 城内マップ

ワールド別詳細マップ

ボスキャラ別攻略法

6月号の特集以来、もっと詳しく教えてというハガキや電話が殺到! そんなキミの熱い要望に応え、攻略ネタを全部公開しました!

コナミ
☎03-264-567
発売中

媒　体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価　格	4,980円

今度はワールドにチャレンジ!

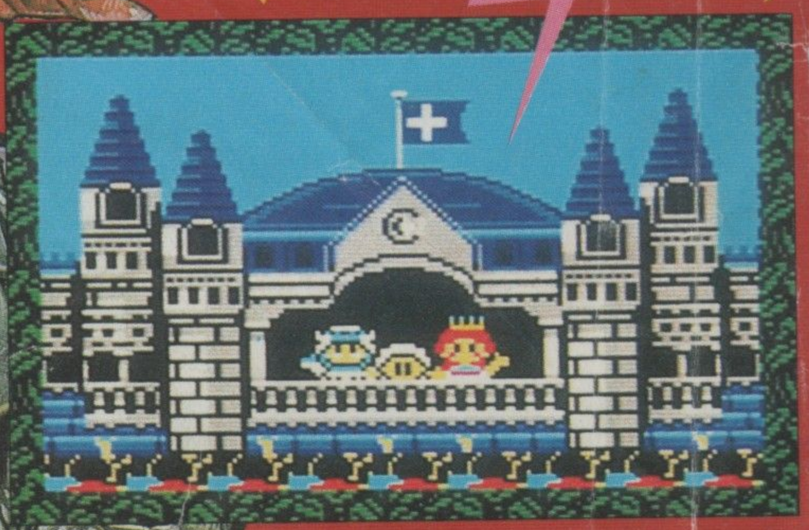
その昔、正義の騎士ポポロンがアフロディテとともに、魔城と化したグリーク城を、大魔司教ガリウスから取り戻したという伝説があった。

そして今、また新たな英雄伝説が生まれようとしている。

新たな英雄ポポロンはキミ自身なのだ。キミは見事にパンパースを救い出し、国に再び平和を取り戻すことができるであろうか。

魔城伝説は今、クライマックスを迎えようとしている。

再び平和を取り戻すのだ!



©コナミ

城内を研究して冒険をラクにしよう

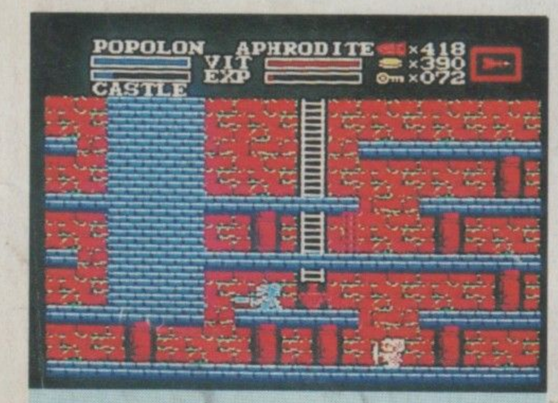
下の図には、城内で取れる全アイテムの位置と各ワールドの入口、そして冒険の手助けとなってくれる神様や妖精のいる場所が書いてあるのだ。特に要望の多かった壺と短剣の取りかた、妖精の出現位置はその下を読んでほしいっ！

グリーク城内アイテム早見マップ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
16								ワールド9							
15							羽		金の盾						
14			ハープ			ワールド7				ワールド10			帽子兜		
13		バイブル		イヤリング								鎧		水さし	
12					ワールド8		サーベル	妖精							ワールド10
11			ネックレス						リング						
10		ワールド10	壺			短剣					法衣		王冠		
9				兜				ヘッパイストス		ほら貝					
8	ワールド4								ワールド5		ワールド3		銀の盾		腕輪
7					セラミックアロー	デメテル			ローソク				ローリングファイヤー		
6												デス			
5				妖精					十字架		ワールド2				
4	パンと水			ワールド1	天使の輪	START ワールド10	ワールド1のグレートキー			妖精					ワールド6
3	マイン							アロー							
2							ベル								
1	ペンダント			トライアングル			シューズ		銅の盾 虫メガネ			塩			ファイヤー

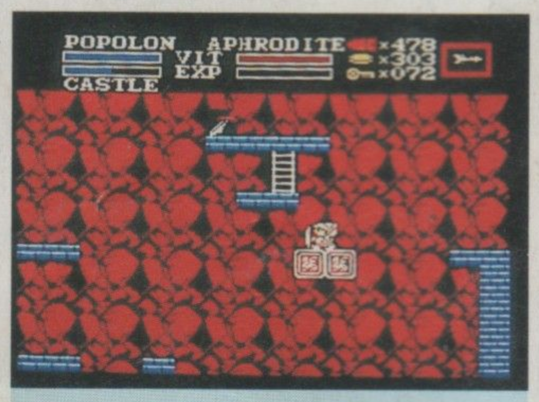
このアイテムはこう取る！

壺 つぼ



↑ワールドⅠ～4の大悪魔を倒したあとで、剣を右に3回、左に3回出して、さらにジャンプを3回すると壺が出現するのだ（C－10）

短剣

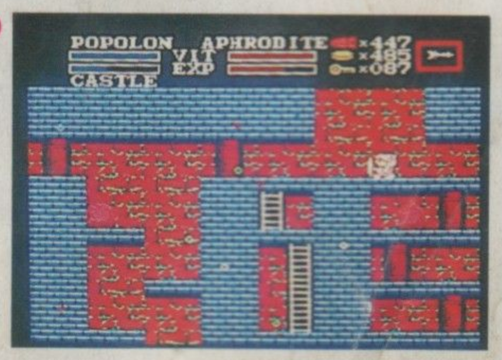


↑この飛行石の上に乗ったままカーソルキーを、右→下→左→上の順に押すと上段のこわし岩のある場所に出現するのだ（F－10）

妖精はここで会おうね！

妖精にはこの3か所で会えるのだ♡　この写真の位置で数秒待っていれば妖精が姿を現してくれるよ。やっぱり体力を回復するには妖精に会うのがいちばんいいもんね。

J－4



H－12

D－5

ガリウス Q&A

Q；「魔城伝説Ⅰ」を差しているのに生き返らせてくれません。なぜなの？

A；それは死神のところへ行けばいいんだよ。でも死んだ後にもらったパスワードを入れてもダメなんだ。もういちど最初から「魔城伝説Ⅰ」を差してゲームを始めれば、99回生き返らせてくれるはずだよ。

フルアイテムを紹介しちゃうぞ

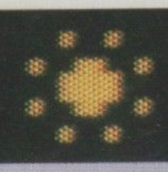
このゲームのアイテムは、全部で47個もある。広い城内とワールドに隠れていて、そろえるまでにはずいぶん苦労するはずだ。でも、ひとつひとつに重要な効果があるので、ガリウスに会う前に必ず手に入れることにしよう。

前回紹介できなかったものも含めて、ここに全アイテムの効果をレポートしたので、参考にしてほしいな。

2人の武器アイテム

アロー
弓矢。威力は小さいが、セラミックアローに比べて連射が効くのだ

セラミックアロー
敵を突き抜けるパワーのある矢だ。最高は3連射までできるぞ



ローリングファイヤー
主人公の立っているフロアを1周する炎。動きの鈍い敵に効果あり

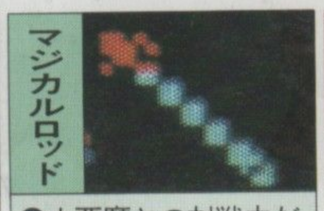
ファイヤー
下へ降りていく炎。階段にいる敵に対しての狙い撃ちが可能な武器だ

マイン
地雷。主に敵を待ち伏せして攻撃するための武器。3個までセット可

虫メガネ
石碑に刻まれている大悪魔を呼びだす呪文を読むものだ

聖水
大悪魔を倒すまでの攻撃回数を、半分に減らすことができる

マント
大悪魔との対戦中に受けるダメージを半分にすることができる



マジカルロッド
大悪魔との対戦中だけ、射つ矢筒の数を減らさないですむ

マップ
サブ画面で、ワールドの全体図と自分の現在位置が表示される

グレートキー
大悪魔を倒すと出る、次のワールドへ入るための大切なカギ

ネックレス
男子禁制のワールド7にポポロンも入れる。コイン25枚で買う

王冠
雪女ウーに触れてもまったくダメージを受けないですむ

兜（かぶと）
敵のエクトプラズムに触れてもダメージを受けずにすむ

オール
ワールド5で売っている。水の上を歩けるようになる

シューズ
主人公の歩くスピードが2倍にアップ。ジャンプしやすくなるぞ

飾り人形
ワールド2で取ることができる。2人の愛の架け橋となるだろう

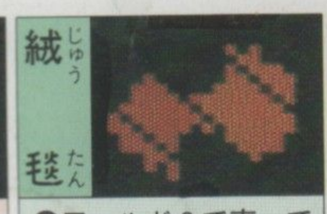
法衣
これがないとワールド9で主人公のキー操作が逆になってしまう

ベル
グレートキーに対応するワールドの入口に近づくと、音が鳴る

天使の輪
城内、ワールド内のどこにいてもセーブの神様のところに戻れる

ローソク
ワールド5の池を飛びこすための浮き石を出現させるアイテムだ

鎧（よろい）
敵のバンブーシュートに触れても全くダメージを受けずにすむ



絨毯（じゅうたん）
ワールド8で売っている。溶岩を消すことができるらしい

帽子兜（ぼうしかぶと）
大悪魔以外の敵から受けるダメージが半分に。コイン50枚で買う

ランプ
サブ画面のマップ上で、大悪魔のいる部屋が青く点滅する

壺（つぼ）
EXP（経験値）の増加率がいっきに2倍にスピードアップ

ペンダント
アフロディテがワールド内の消える壁を壊せるようになる

イヤリング
ポポロンもアローとセラミックアローが3連射できるようになる

腕輪
ポポロンが、最高3個までマインをセットできるようになる

リング
アフロディテがこわし岩を3回で破壊できるようになる

バイブル
CTRLキーを押すことによって敵の動きを止めることができる

ハープ
SPACEキーを押すと、部屋のこわし岩を1度に壊せる

トライアングル
ベイパー（水蒸気）に触れても、まったくダメージを受けずにすむ

ほら貝
アフロディテが女人禁制のワールド5に入れる。コイン25枚で

水さし
溶岩から噴き出すファイヤーに触れてもダメージを受けずにすむ

サーベル
敵に与えるダメージが2倍になる。つまり攻撃回数が半分ですむ

短剣
UMBRELLAと入力すれば、こうもりを全滅できる

羽
サブ画面で1～9のキーを押すとそのワールドの入口に出る

銅の盾
小悪魔の弾を防げるが剣を出していると無効。コイン30枚で買う

銀の盾
こちらは中悪魔の放つ弾が防げるようになる。コイン40枚で買う

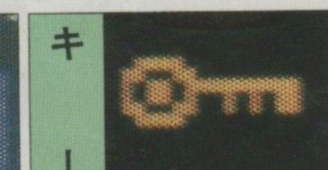
金の盾
大悪魔が吐く炎以外ならこの盾で防げる。コイン50枚で買う

パンと水
力の弱いアフロディテも青い回転扉をくぐれるようになる

塩
死神のいる神殿に入るためにはこれを持っていなければならない

矢筒
武器の弾数。こわし岩の中から出てきたり神殿で売ってたりする

コイン
必要な武器やアイテムを買うためのお金。しっかり貯金しよう



キー
城内やワールドにある扉を開けるのに使う。コイン5枚で買える

十字架
？？？？？？？？？？？？？？
くわしくは20ページを見て！

ごめんなさい

●本誌6月号12ページで紹介したアイテムが一部まちがっていました。本当にごめんなさい。ランプと紹介したのがローソクで、他に壺が水さし、水さしとしてあったのが実はランプの誤りでした。

ガリウスの迷宮
～魔城伝説II～

必見！ ワールド別の攻略データだ

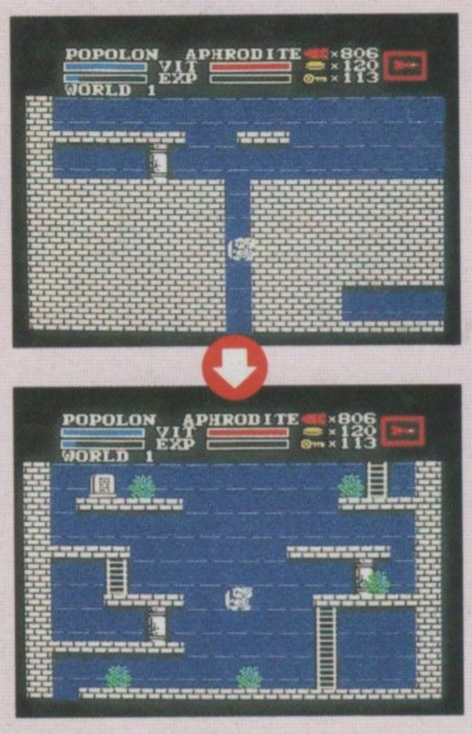
ここからはワールド別の攻略データを一気に公開してしまおう。誰もが行き詰まるワールド2・ワールド5はもちろんのこと、神様のセリフから部屋のしかけまでバッチリ解説してあるのだ♡ また、各ワールドの大悪魔の倒しかたは、18・19ページを参考にしてほしいな。

ワールド1

まずは手始めのワールド1。このワールドは、よく見ると鍵の形をしているね。各部屋の構造やしかけも複雑ではないから、ワールドでの戦いに慣れるにはもってこいだ。

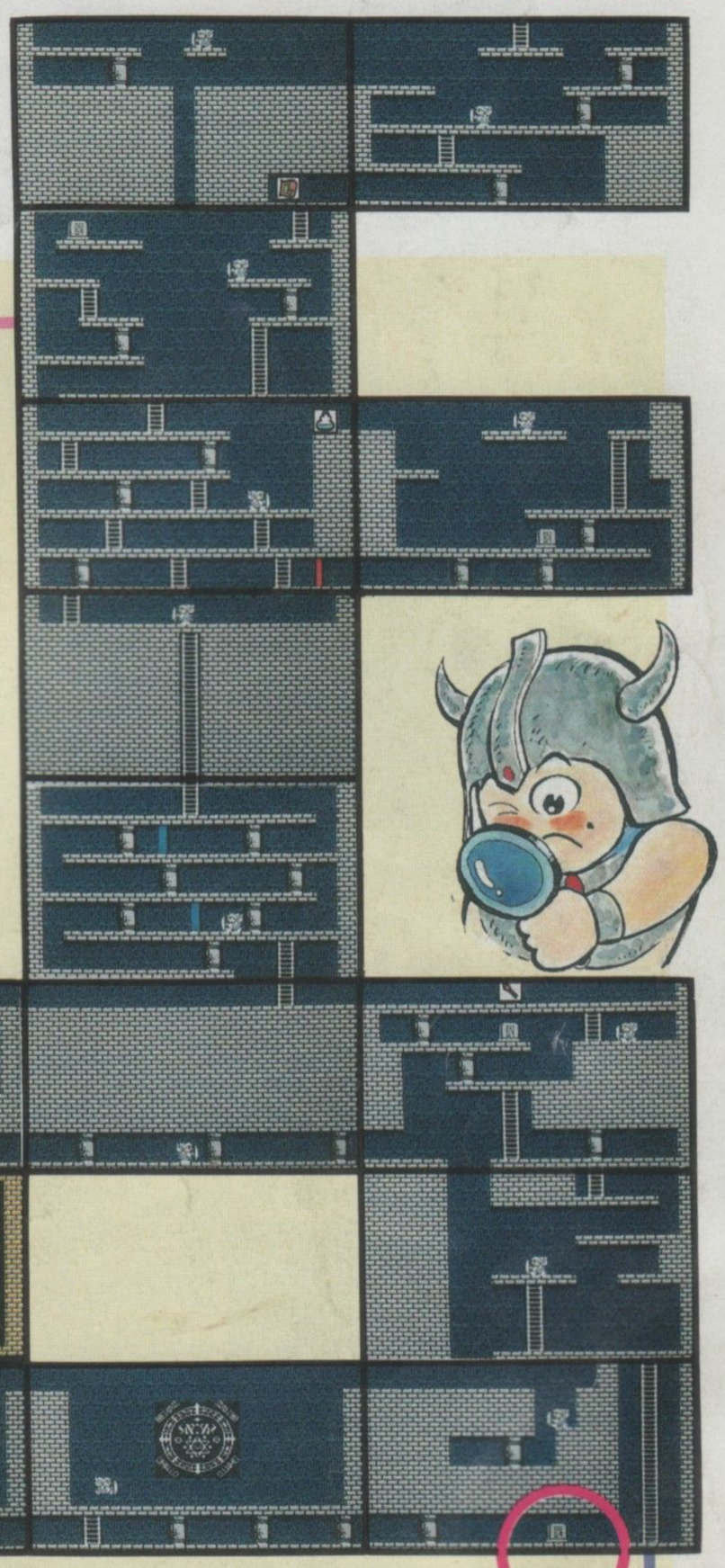
4つの基本アイテム(マップ、マジカルロッド、聖水、マント)を集めたら、すぐに大悪魔の部屋へ直行だ。

足もと危険！



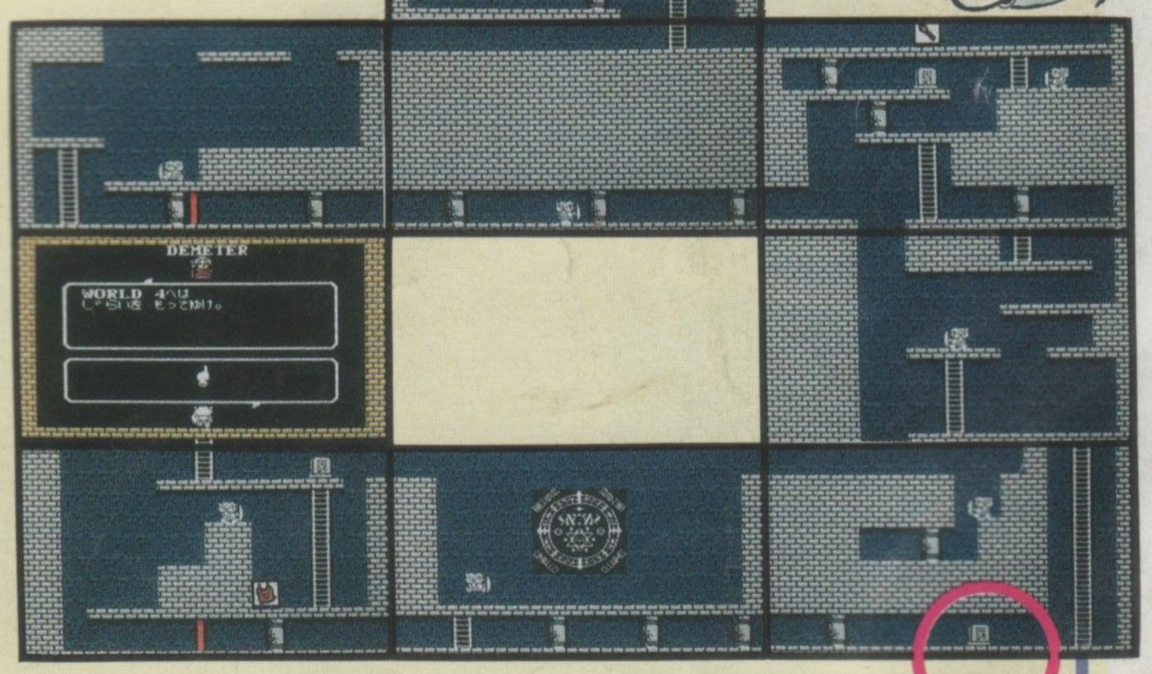
うっかり足を踏みはずしてしまった。空中ではいくらもがいてもムダな抵抗なのだ

マップを取ったあとで下へ降りるには、穴に飛びこむしかない。でも、そのまま急降下するとちょうど着地点に敵のファーネリーがいるのだ。落ちながらではかわせないぞ。



デメテル

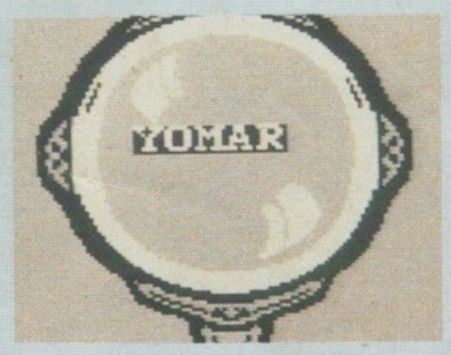
ワールド4へは地雷を持ってゆけ



虫メガネ

虫メガネはのぞくものでたたくものではありません

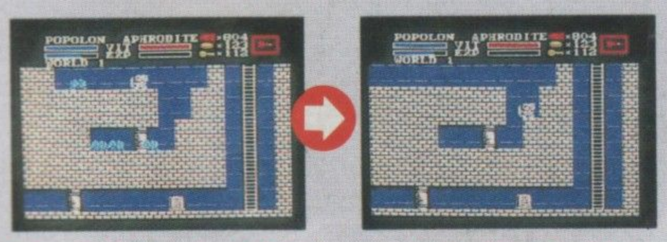
呪文を入れて大悪魔を呼びだせ！



例えばワールドIの呪文はこうなっているのだよ

各ワールドには、大悪魔を呼び出すための呪文が書いてある石碑がひとつだけある。気がつきにくい場所にありがちなので、部屋の隅々までよく見るように！

大悪魔は近いぞ！



これはワールド内のしかけによくあるパターンの一例なんだ

サブ画面で見るマップでは大悪魔の部屋は隣りなのに、この部屋に降りると周りは厚い壁に閉ざされていてどこにも行けない。でもこの部屋にいるスパイダーを全滅させると、壁が貫通するのであった。

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

ワールド2

たいていの人がつまずくのがこのワールド2だ。普通に歩いているだけではまんなかの池が渡れないはずだからね。神様・アテナの言葉を思い出して、このワールド内のどこかにある、重大なアイテムを探し出すのがポイントだ。

向う岸に渡りたくば、
剣で壁をうちすえろ

アテナ

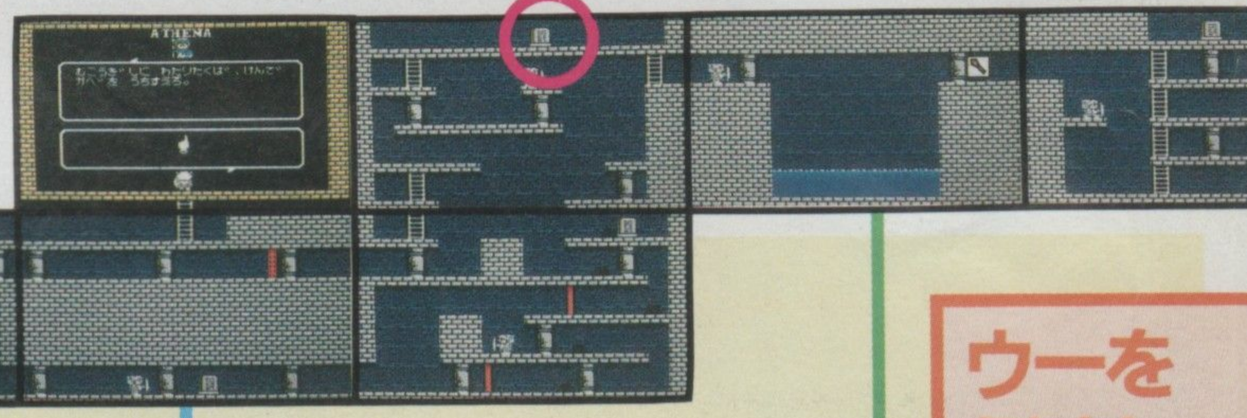
ここに呪文が書かれている

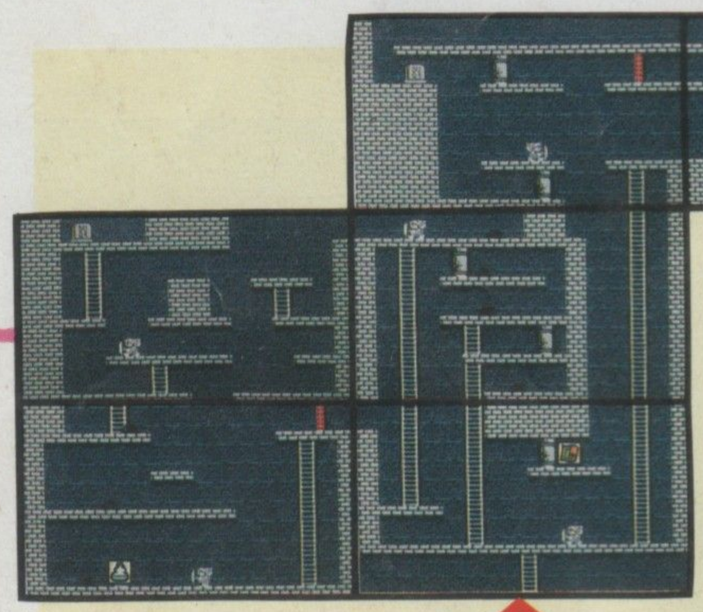
これがはずれたときのパターンでそして……

これがみごとに当たりを発見した例なのでした！

ワールド2の呪文が書いてある石碑はここだ！　なんか裏をかかれたように平凡な場所にあり、逆に見落としてしまいそうだね。

ワールド3以降では場所だけ教えるので呪文は自分でメモろうね。

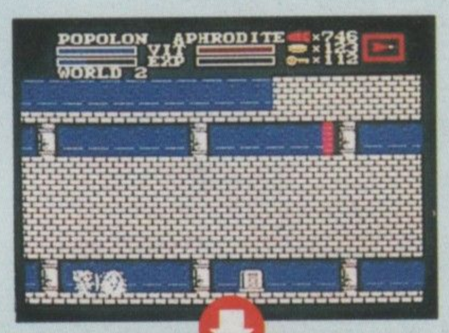


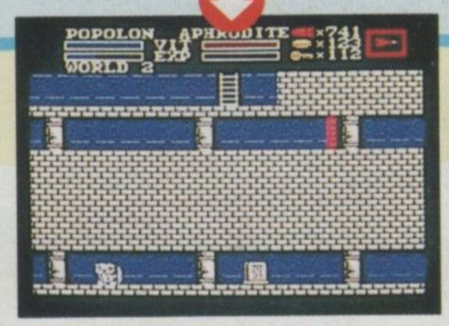


START

神様に会うには?

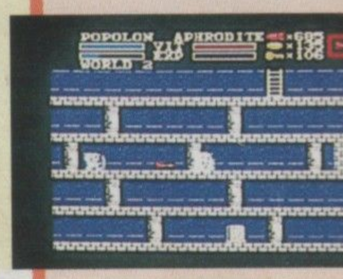
アテナの言葉は上に書いてあるので、特にアテナの笑顔を見たいという人のために。この部屋の敵を全部倒すだけで会えるよ。





ウーを倒すと…

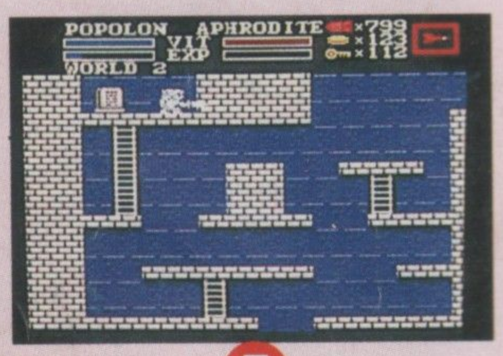
この部屋にはウが1匹いる。倒す壁がなくなり、魔の部屋に行ける

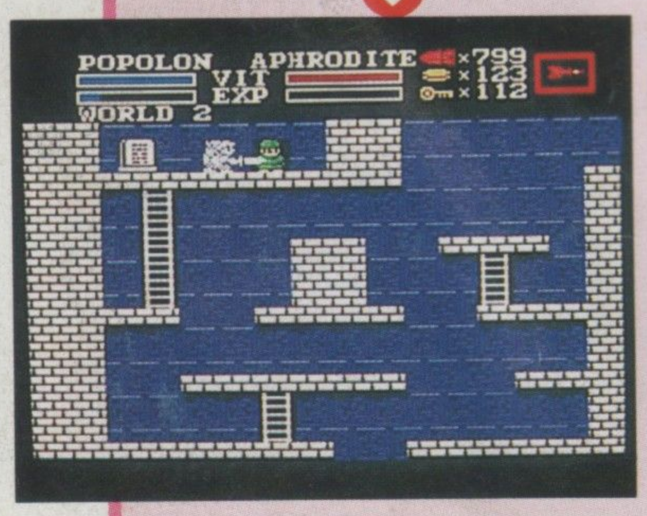


アローを連射しないとなかなか当たらない

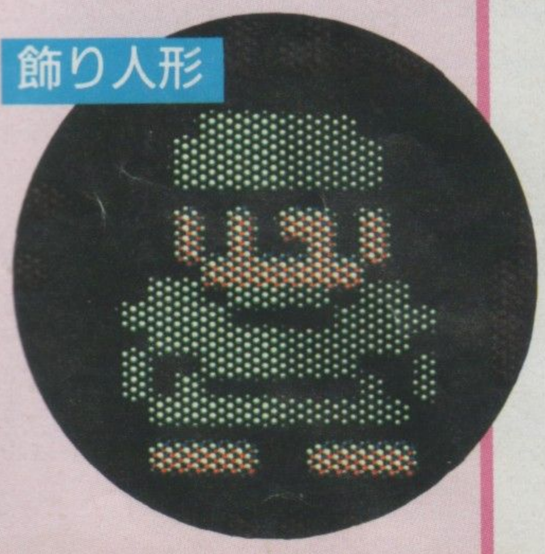
飾り人形を見つけろ!

この部屋の左上の踊り場に注目！　ここだけは、剣で突くとほかの場所と違う音がするぞ。アテナの言葉通りに剣で壁を(回数にして30回くらい)突くと、壁に穴が開いてなんかヘンな人形が現れた。これは何の役に立つのだろう……ともったいぶったことを書いても、カンのいいキミはすぐにピンときたでしょ!?



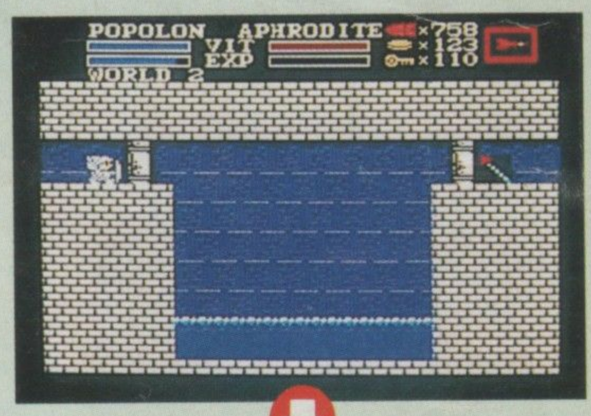


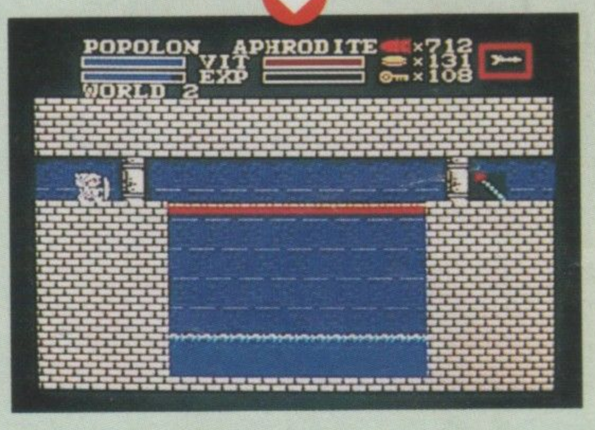
飾り人形



つり橋がかかった!

ここがワールド2の問題の場所デス。アテナの言葉を守り、飾り人形を手に入れていれば、ちゃんとこの池につり橋がかかるはずだヨ！　まさかここに透明の橋があると思って、池に飛びこむヤツなんかいないよな。





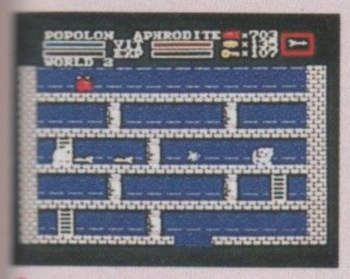
マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～

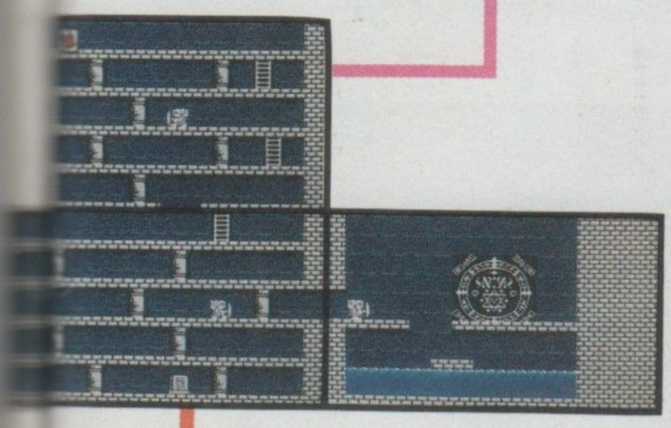
ワールド3

ワールド3は、スタート地点から大悪魔のいる最上階の部屋まで昇りつめていく構造になっている。途中で足を踏みはずすといちばん下まで落ちてしまうのだ！　さらに、マントと聖水がすごく意地悪な場所に置いてあるので、慎重に取りに行ってね！



ここはセラミックアローを使って攻撃しよう

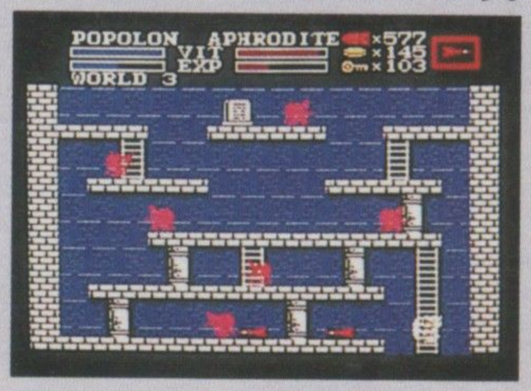
答えは簡単。この部屋の敵フリーザーを全滅させると、はしごがかかるのであった。



ウー

大悪魔は近いぞ！

ついにここまで登りつめてきた。今までの例からして、ここの敵のグレムリンを全滅させればはしごがかかるはず。



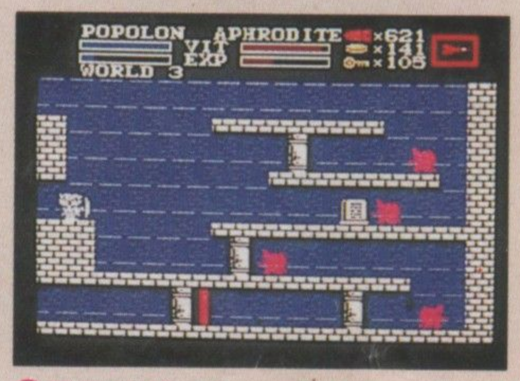
アテナ

アフロディテよ、水を恐れるな

神様に会うには？

アテナに会いたい人は、この部屋のグレムリンを全滅させよう。倒すと突然はしごが現れて、それを登るとアテナが待っているというワケ。

アテナのためならたとえ火の中水の中。浮気性のポポロンでした！



アフロディテ、ごめん！　やっぱり僕はど～してもアテナに会いたい

おーっとこれはループか？

ここまで来てついに閉じこめられてしまったと思いきや、この部屋を上へ上へと進めば、自然に脱出できるようになっているのでした。

水の中は機敏にチェンジ！

アテナの指示通りに、ここはポポロンからアフロディテにチェンジ。なぜかって？　それは隣りの部屋にある聖水を取るためだよ。ポポロンはかなづちだからおぼれちゃいますよ～。

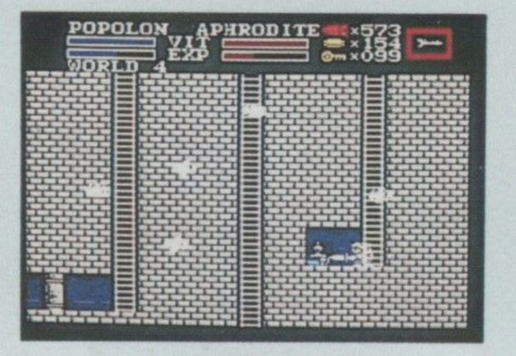
START

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

ワールド4

ワールド4からはしかけが凝ってくる。ここでは、右はしの下から3番めの部屋の秘密を解かないと、大悪魔に会うことはできないぞ。読者のみんなからもそこの解きかたを教えてという要望が強かったので、つつみ隠さず全部バラしちゃおう！

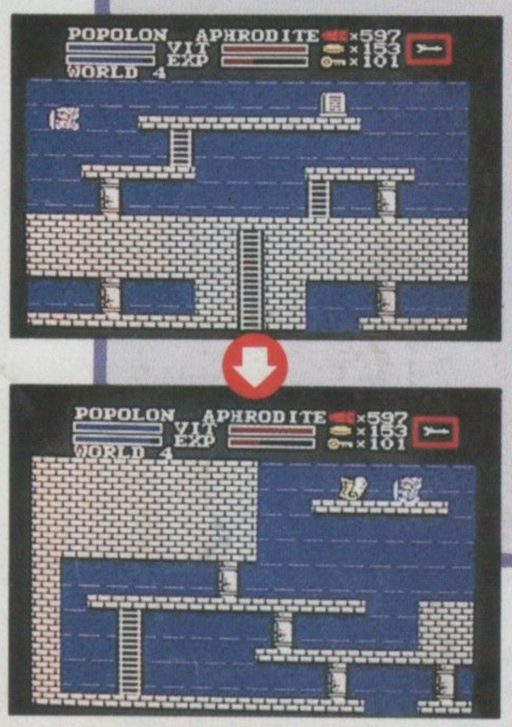
聖水はここにある



ラーフィンガスの体当たりになんかに負けられないだわわ

デメテルが『清き水は壁の中あり』と教えてくれた。どうやらこの部屋の右の階段があやしいぞ！　ラーフィンガスの体当たりもなんのその。壁を何度も突くと穴が開いて、聖水を発見！

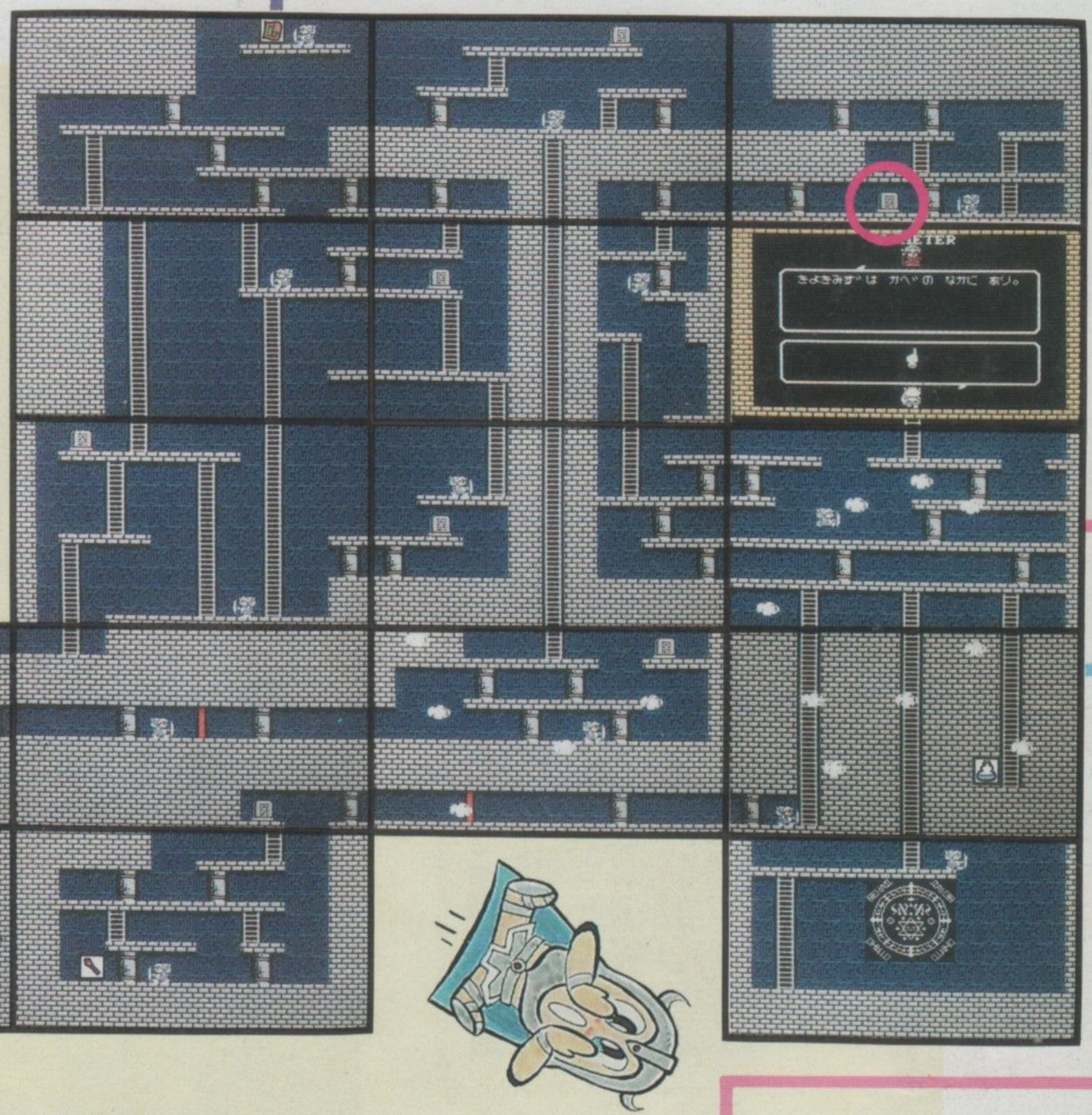
マップを取るには？



この段のいちばん右から勢いよく助走をつけないといけないんだな

うん、みごと着地に成功。百点満点のジャンプをしなきゃね！

ワールド4まで来ると、アイテムの置いてある場所も意地悪で、ここのマップを取るのにも、右の部屋から左上方向に大ジャンプをしなければならないのだ。

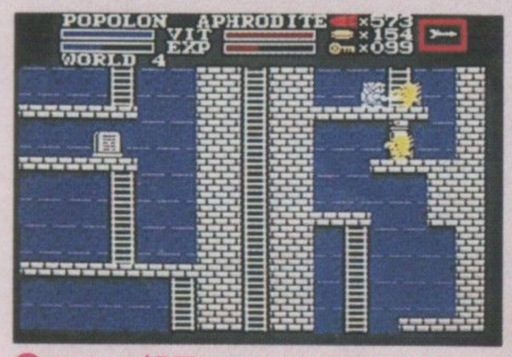


START

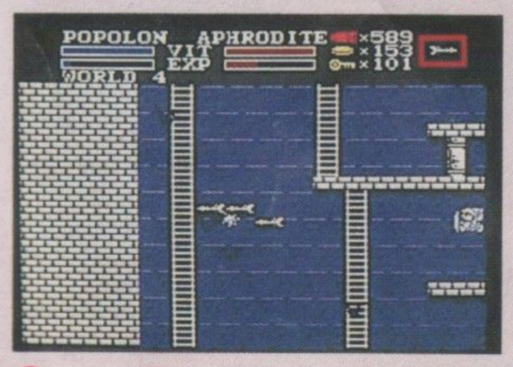
清き水は
壁の中にあり

デメテル

この部屋のしかけはとても複雑

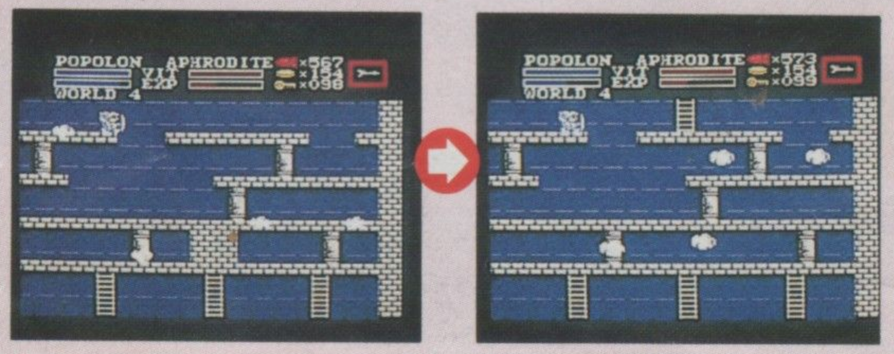


ここの部屋のバードマン全滅と



ここの部屋のこうもり全滅で

このワールドのハイライトとでもいうべきこの部屋には、しかけが2つあるのだ。この部屋の左上の部屋の敵、バードマンを全滅させると、神様の部屋に通じる階段が出現する。さらに左隣りの部屋の敵のこうもりを全滅させるとまんなかの厚い壁が消えるようになっているのだ。



これで神様に会うこともできるし、聖水を取ることもできる。さらに大悪魔の部屋にも行ける。まさに二石三鳥だね？

こうして渡れ！

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

ガリウスの迷宮
～魔城伝説II～

ワールド 5

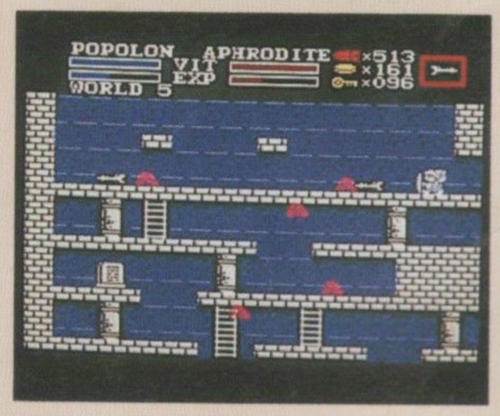
ここの難関は、まんなかの大きな池をどうやって渡るかってとこだ。これには編集部も相当頭をかかえてしまったんだけど、なんとか解答を見つけたぞ！　今まで苦しんでいた人は、やりかたを読んでしっかり池を渡ってください。感動モンだよ！

金貨と引き換えに余の宝を与えてしんぜよう

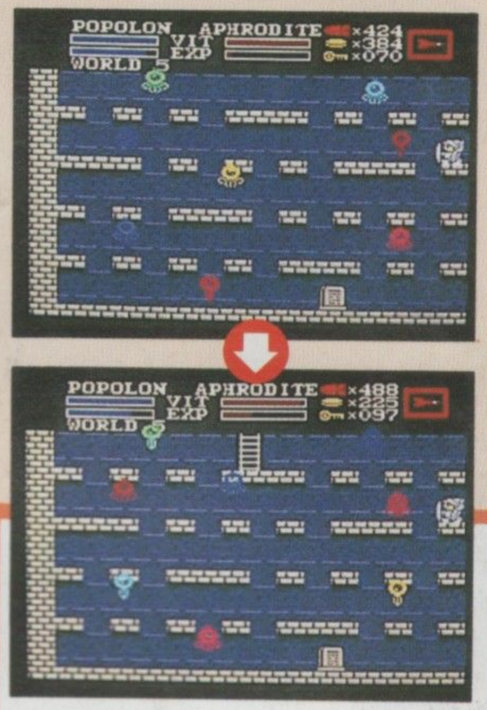
デメテル

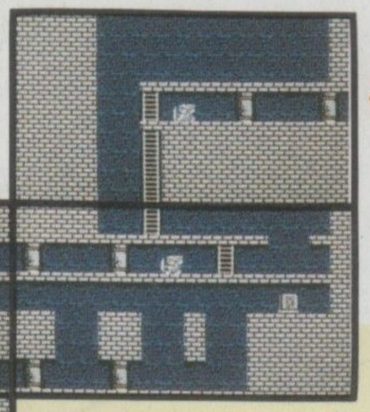
神様に会うには？

アイテムを売ってくれる親切な神様にはどうやって会うの？　秘密はスタート地点の左下の部屋にある。そこの敵のラーバを全滅させると、この部屋に突然はしごが現れるのだ。それを昇れば会えるのだヨ。

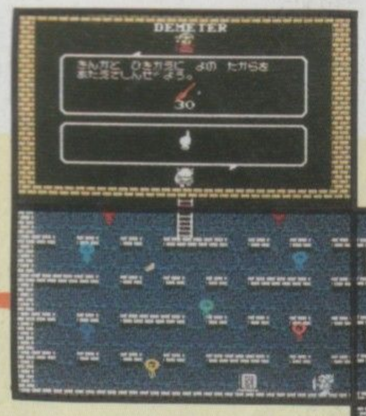


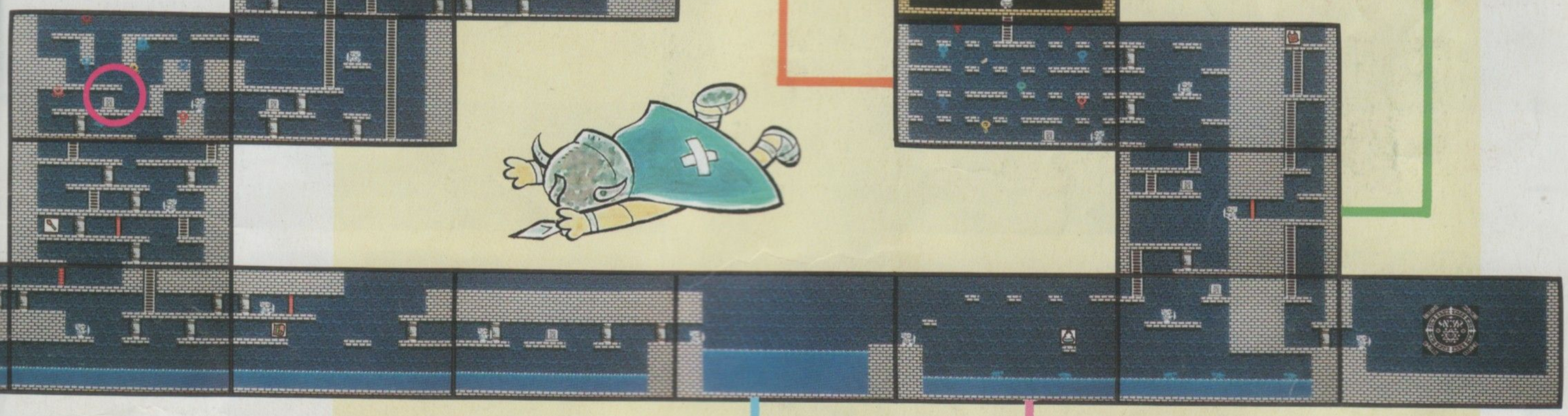
要はどの部屋でも敵を全滅させればよいということなんだよね



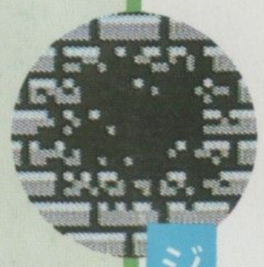


START



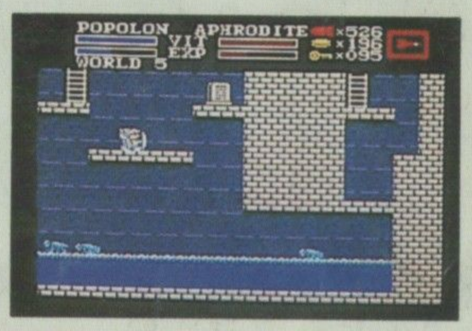


中悪魔を倒すと……



ジンジローゲ

この部屋の中悪魔（中くらいの大きさの敵）ジンジローゲを倒すと、壁が消えてはれて大悪魔の部屋に行くことができる。ジンジローゲは、体から毛をいっぱい飛ばしながら攻撃をしてくるけど、アローで連射攻撃すればラクに倒せるはずだよ。

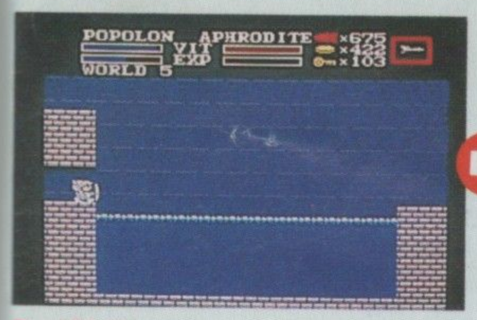


ジンジローゲを倒して戻れば壁が貫通するはずなのだ！

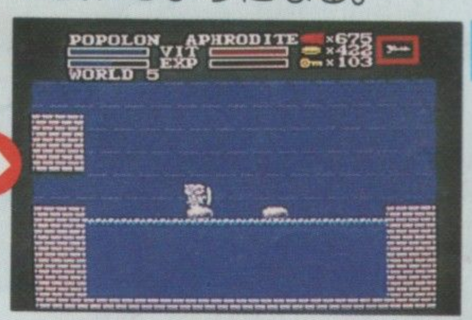
ハッキリいってここは難しかった。でも話せば簡単なこと。ローソクと飾り人形を持っていて、真ん中の段の端ギリギリの場所で約10秒くらい待つだけなのだ。そうすれば石が出現し、池を渡れるようになる。

ローソク

飾り人形



10秒待つのってけっこう長いんだよ。人間、辛抱が肝心なんだ



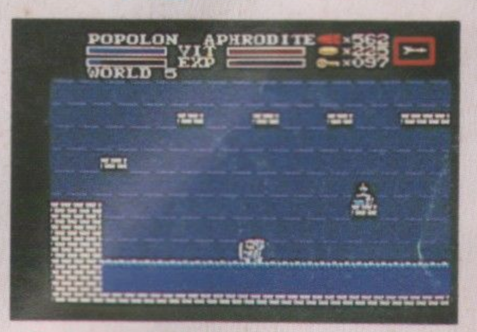
石が出現。これでこの池はやっとクリアできるわけだ！

えっ、水の上も歩ける？

オール

神様に会ったら、ぜったいにどうしても何があってもオールを買っておこう。

そうすればなんと、ここの浅い水の上だけは歩けるようになるのだ。これでなんの危険もなく聖水が取れるようになるはずさっ。



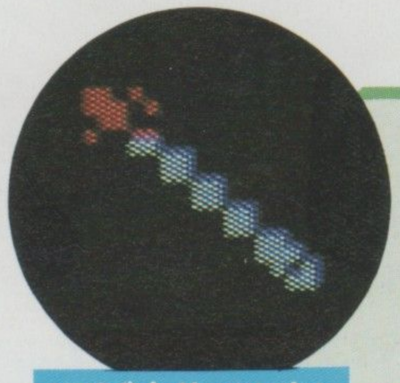
水の上を歩けるといってもこのワールドのこの場所だけだ

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

ワールド6

ワールド6では、なんの気なしに下まで降りてしまうと、途中のしかけ(下から2番目の部屋から左に続く部屋がある)に気がつかずに通りすぎてしまう。いちばん右端の部屋にあるマップを取ってから初めて気がつき、またスタート地点からやり直しなんてことがないように注意しよう。

だいぶアイテムも取ったころだし、がんばって!



マジカルロッド

START

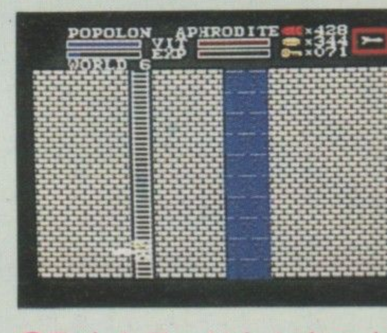
階段の途中で壁をうて

アテナ

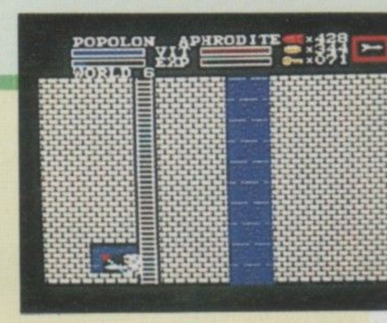
ここに何かあるぞ!

神様の言う通りに階段の途中の壁を突くとマジカルロッドを発見した!

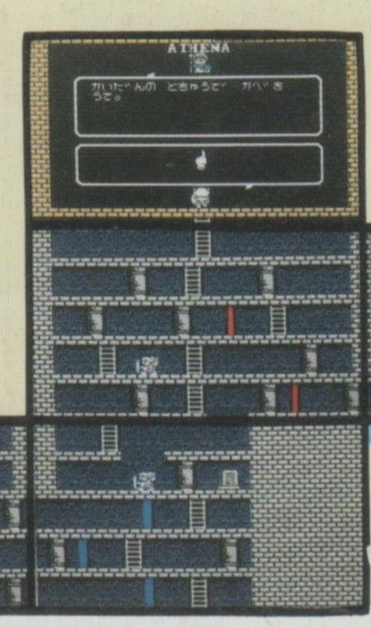
これもワールド4にあった隠れた聖水を、剣で突いて探し出すというしかけと同じパターンだ。

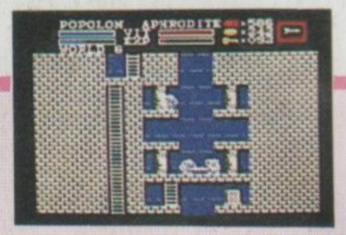


聖水を見つけたときのように何度も何度も突くのだ

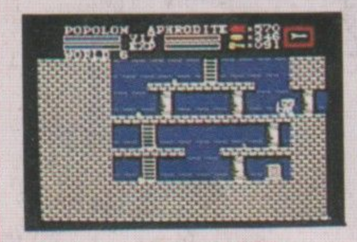


アテナの言うとおりついにマジカルロッドを発見したぞ





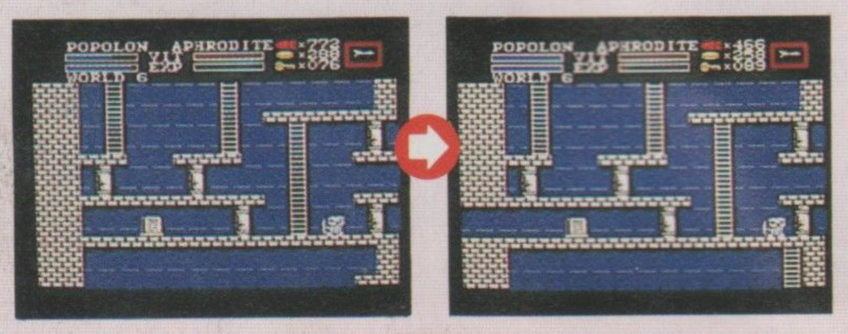
この部屋のロックマンを倒し……

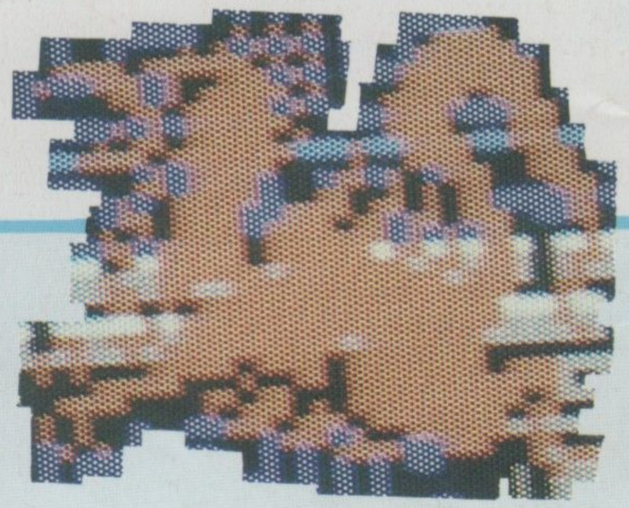


さらにこの部屋のバイターを倒すと……

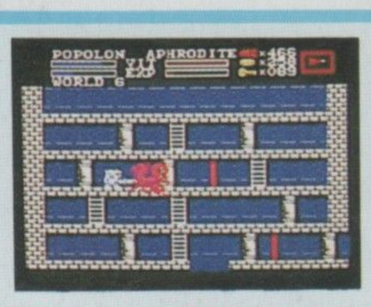
ここのしかけを解くには?

この部屋のしかけもワールド4にあった例の部屋と同じなのだ。Ⓐの部屋の敵全滅で壁が消え、Ⓑの部屋の敵全滅で大悪魔のいる部屋に通じる階段が出現するのだ。

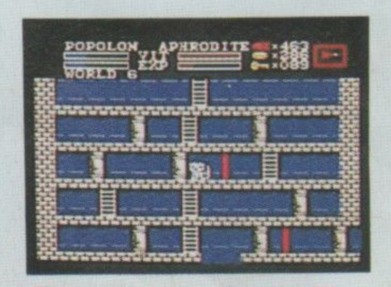




バジリスク



剣よりも連射の効くアローのほうが有効だ



わーい。やっとの思いでバジリスクを倒したぞ

バジリスクは強いぞ!

ここの神様に会うには、中悪魔のバジリスクを倒さねばならない。

でもバジリスクはとても強く、何度も自分の姿を現したり、消したりしながら体当たりしてくるので手がかかってしまう。

ここはひとまず右隣にある部屋のマップを取って、バジリスクは無視するのが得策である。

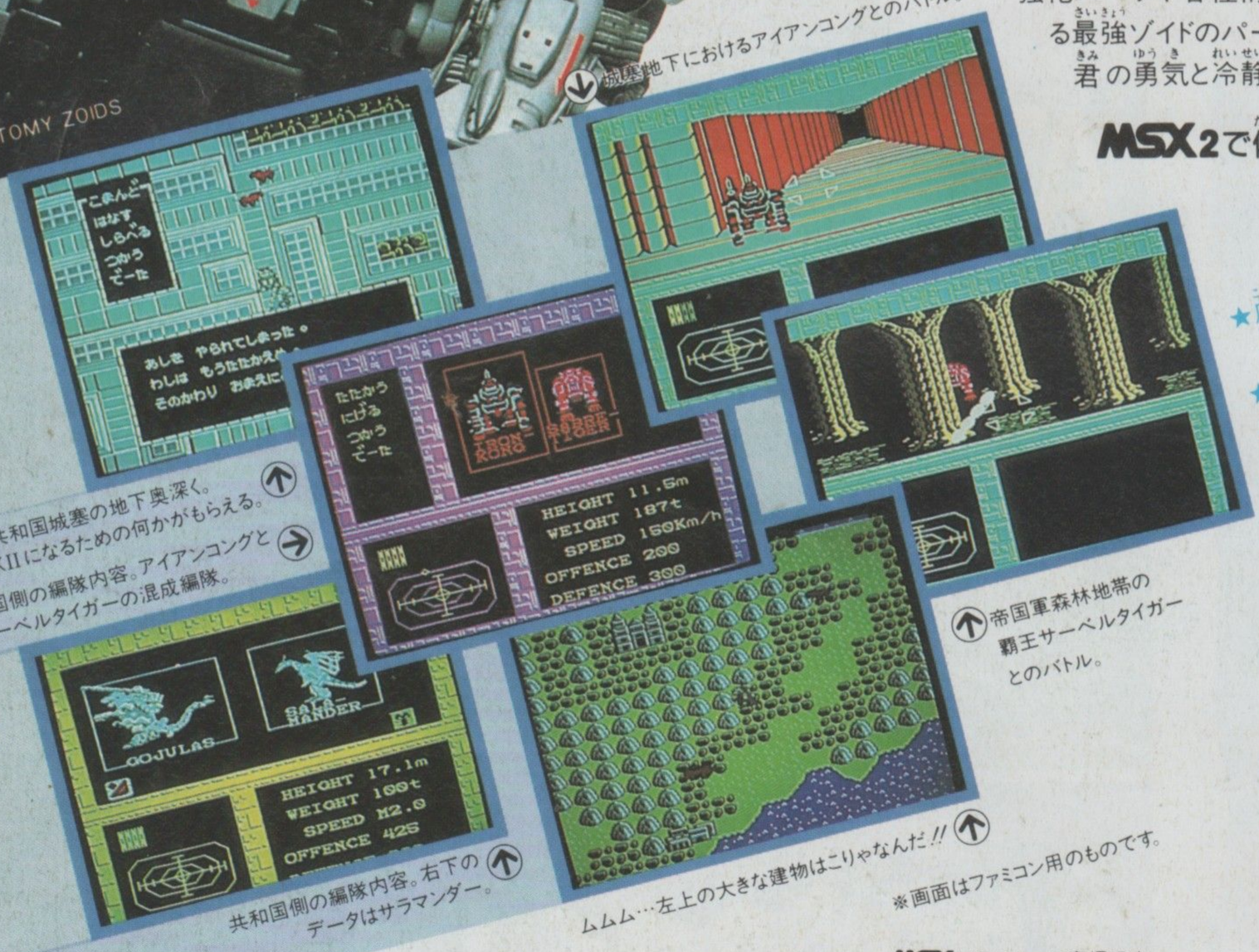
マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

徹底好戦

面白さを徹底追求！好ゲームを期待できるぞ。

©TOMY ZOIDS

城塞地下におけるアイアンコングとのバトル。



旧共和国城塞の地下奥深く。MKIIになるための何かがもらえる。

帝国側の編隊内容。アイアンコングとサーベルタイガーの混成編隊。

帝国軍森林地帯の覇王サーベルタイガーとのバトル。

共和国側の編隊内容。右下のデータはサラマンダー。

ムムム…左上の大きな建物はこりゃなんだ!!

※画面はファミコン用のものです。

360度が戦場のニューバトルの世界。

君は愛機ゾイドゴジュラスに乗り込み、敵の攻撃をかわし、キャノン砲と四連速射砲を駆使して、帝国軍を撃破せよ。もうそこはハートが汗かく緊張の連続だ!!

帝国側に勝つためにはゴジュラスを強くせよ。

強化パーツや各種情報を手に入れ、徐々に階級を上げ、共和国最後の切札となる最強ゾイドのパーツ集めも同時進行。帝国の秘密とゾイド大陸の謎を解明し、君の勇気と冷静な判断力が共和国を勝利に導く。

MSX2で体感する初めてのバトルワールド。さあ戦闘開始だ!

★広大なマップに展開する砦、要さい、地下工場…そして戦場。バトルステージは迫力満点だ。
★1メガROMの大容量カセット。
★勝利の決め手は、勇気と冷静な頭脳プレー。
★キミがいままで経験したすべてのゲーム要素がつまっている。

9月下旬 発売予定!

希望小売価格 ¥5,800

MSX2 MEGA ROM

スーパーマルチゲーム・ゾイド

ZOIDS

■中央大陸の戦い■ PS-2022G

©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・本社/〒107 東京都港区赤坂2-17☎03(587)9148/第II営業本部・東京営業部☎03(843)5081/営業本部・大阪営業部☎06(376)4131/名古屋支店☎052(221)82…/福岡支店☎092(713)1251/仙台支店☎022(227)8211/札幌支店☎(241)3713

MSXはアスキーの商標です。

ゾイドテレホンサービス ダイヤルはまちがえないでね！ 東京 03 587-7000 大阪 06 374-6491 期間 7/11▶9/10

ゾイドイメージガール
CHIKAデビュー!!

イメージソング
「素敵なサマーボーイ」
●シングルWTP-17979¥700
●シングルカセット ZP-10-29¥1,000
好評発売中

●ファミコン版ゾイド
9月5日発売●希望小売価格¥5,300
●ゾイドテレホンカード〈6種〉
限定発売 各¥980 好評発売中
テレホンカードのお問い合わせは 03-587-9148まで。

品切れの場合は御容赦ください。

●ゾイドバトル ミュージックカセットテープ
9月下旬発売予定(価格未定)
音楽監督 久石譲 発売元：TOMY

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

CRAZE

スクランブルバーチャルハーブメントアクション・クレイズ

近日発売!!

スキャンライン、ポリゴン変換等の常識の
立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。

開発中の画面写真です。

遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には、階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。
そんな中、スーパーバイクをあやつる１人の男がいた。
その名は"CRAZE"！そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を、走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?

MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ…… 5"2D 2枚組 ¥7,800

HEART SOFT

ハート電子産業㈱

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL 045-461-6071代

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・
グラフィックデザイナー・イラストレーター・
アニメーター・移殖者募集 アルバイト可

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

MSX はアスキーの商標です

HAL Laboratory

ゲームの囚人PART II

花よ、超よ。

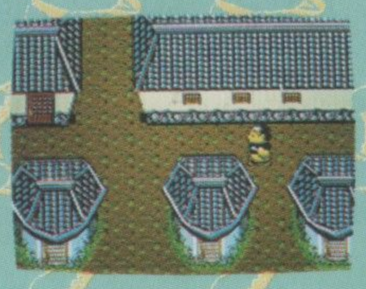
新しいことにチャレンジする。
その直前までが、楽しくて
ウキウキしちゃうね。
知らぬが仏、言わぬが花よ。

そんな僕がトライしたのが、
“ずっこけやじきた穏密道中”
とりこになった僕、正直にいいます。
あ超〜よ。

近日発売

ずっこけやじきた隠密道中

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



HM-026
定価 ¥5,600
MSX2 MEGA ROM

ホール・イン・ワン スペシャル

実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれていで、スーパーショットでプレイスタート。

HM-022
定価 ¥5,600
MSX2 MEGA ROM

メインRAM64K/VRAM128K
※MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

迷宮神話
HM-023 定価5,600円
MSX2 MEGA ROM

ブルとマイティー 危機一髪
HM-024 定価5,600円
MSX

機動惑星 スティルス
HM-025 定価5,600円
MSX

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561㈹

デジタル・デビル物語
女神転生
— めがみてんせい —

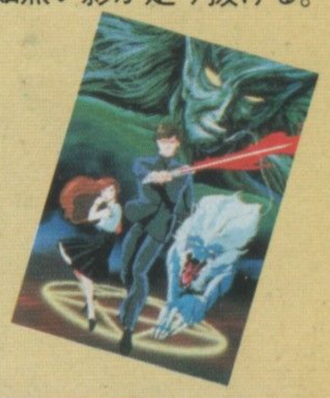
★3D階層構造のアクションRPG！
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー！
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター！

飛鳥へ、そして炎の時流へ。

好評発売中

弓子を探しアッシャー界をさ迷う中島だが…

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」



● MSX メガROM ¥6,800

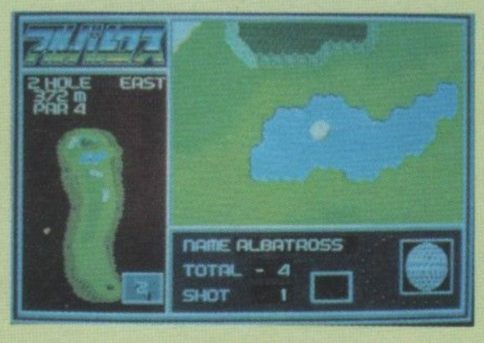
原作：西谷　史　アニメージ…（徳間書店刊）「デ…デビル・ストーリー／女神転生」
©西谷　史・徳間書店・ムービック・シップス　COMPUT…ROGRAM C 198…レネット　開発協力：㈱アトラス

テレネット・エクスプレス

●**PC-9801ユーザーの方々へ**　「女神転生」の98対応版が、諸々の事情で発売できなくなりました。期待してくれた皆さん、年末までにはそれに代る面白い新作をきっと出しますから、どうかごカンペン!!
●**会員募集**　テレネット・ユーザーズクラブの第一期会員登録を、遂に開始（〆切りは8月末日）！応募方法は最寄りのパソコンショップか☎03(268)1159で。
●**ユーザーホットライン**　新作情報やアドバイスなどをキミだけに…。☎は03(268)1268。テレネット通になるには欠かせない話題がいっぱいだから要注意!!

フルバルクス
TOURNAMENT GOLF
トーナメント・ゴルフ

★多彩なクラシカル・コースが計54ホール！
★臨場感あふれるリアル・タイム・プレイ！



キミのゴルフ・センスが試される

打球を追って画面が高速スクロール。初級から上級まで豊富なコースを揃えたゴルフ・ゲームの決定版！

● MSX（ROMカセット1本＋テープ2本組）¥6,800

FINAL ZONE
ファイナル・ゾーン
WOLF

★アニメによるメンバーの会話シーン！
★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式！

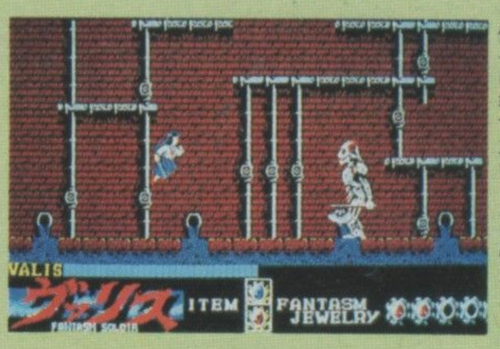
指令に隠された秘密とは…？

複数行動モードによるフォーメイション・アタックが迫力満点！　他にはない多くの特長をもつシューティング・ゲームの雄

● MSX メガROM ¥6,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス

★1ステージ最大1024画面！
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ！
★AV（音像）空間に広がるニュー・ビッグ・アクション！



優子は救世主になれるのか!?

優子はフツーの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって〝ヴァリスの戦士〟として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…

● MSX メガROM ¥6,800

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※画面写真はPC—8801mkIISRによるものです。
MSX はアスキーの商標です。　メガROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

株式会社 日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券
MSXファ
9月

MSX
FROM
IREM

Super Lode Runner™

スーパーロードランナー™

頭脳と友情で戦え!

ユニークなオリジナル・キャラクターが君をおそう。
全ステージを制覇するのは君の頭脳と友情パワーだ!!

ステージはなんと3種類から選べるんだ。

1PLAY ——— セレクト・ステージ

全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト! しっかり基本をおぼえよう!

——— チャレンジ・ステージ

アイレムから君に挑戦! 君は何ラウンド制覇できるか?

2PLAY ——— セレクト・ステージ

気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力ギッシリ!

新発売!

エディットモードも入っているゾ!

MSX2 MEGA ROM IM-03 ¥5,800

© 1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund
MSXは、アスキーの商標です。

Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

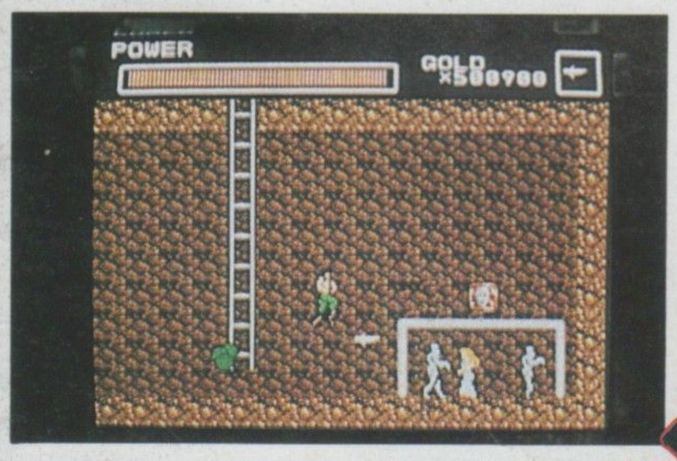
新★発★売

アクション・ロールプレイングゲーム

DEEP FOREST

ディープ・フォレスト

深閑とした森の中、邪悪な者の気配がする。ミルクのような深い霧の奥で動めくのは誰。ここは別の世界、時を越えた中世の森。年老いた魔法使いに呼びよせられた青年は、地下世界に閉じ込められた姫を、最後の敵ウィリーから助け出すためにここに勇者となる！伝説のドラゴンを探し、空間を越える魔力を持つ宝石を身につけろ。勇者の名を受けた者よ、その手で姫を奪い返すのだ。



MSX2 MEGA ROM (メガロム)

¥5,800

迫るモンスターの恐怖

発売 9月 が 迫る！ 6日

牙龍王

スーパーアクション 縦方向スクロール

場所は東洋、神々がこの地を統一しきれない時代に　神々の目を避け、至上最強の悪霊たちが集結しようとしていた。時を同じくして、遣唐使船にのった一人の若者が唐までの長い船旅の途中、想像を絶する謎の出来事に遭遇し、意識を失ってしまった。既に悪霊達は中国の玉山に集結が完了し、神々にとって最大の敵になっていた。やがて、長い眠りから目が覚めると若者は、初めて自分の運命を知る…この壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなくてはならない。闘わずしてこのゲームは語れない。

MSX2 MEGA ROM メガロム(要VRAM 64K)

¥5,800

絶賛発売中

トリトーン
- ●ROM版(要8K RAM)定価5,800円
- ●テープ版(要32K RAM)定価4,800円

スーパートリトーン
- ●MSX2 メガロム 定価5,900円

アラモ
- ●ROM版(要16K RAM)定価5,800円

未来
- ●MSX(要16K RAM)メガロム 定価5,800円
- ●MSX2(要VRAM64K)メガロム 定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

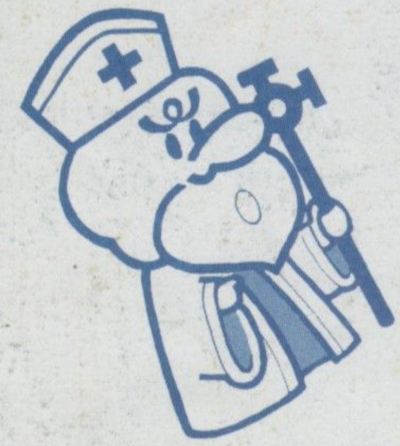
XAIN
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL(0794)31-7453

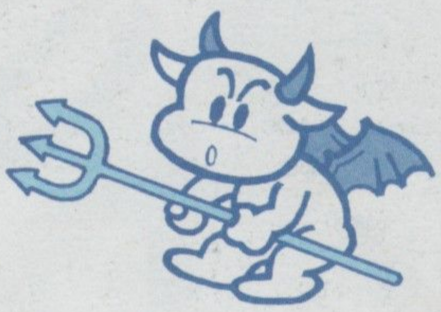
- ●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
- ●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
- ●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
- ●プログラマー募集／Z-80-6809のわかる人どしどしご連絡ください。

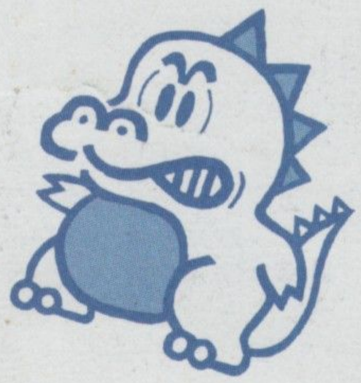
資料請求
MSX
9月

GA夢 ガム

あの名作が帰ってきた！







THE FAIRYLAND STORY™

アーケードゲームの移植版。さらに楽しくなった本格派シンキングアクション

アーケードゲーム不朽（ふきゅう）の名作「フェアリーランド」がMSXになった！しかもオリジナル敵キャラやROUNDを加え、強力にパワーアップしてるんだ。トレミーちゃんのカワイさやおちゃめな敵キャラ、魔法で敵をケーキに変えるユニークさと、単純ぽいけど難しいマカ不思議な本格的シンキングアクション！あなどったり油断してると、無敵キャラが現れたり、魔法をかけられたりしてしまう。隠しコマンドも豊富で、画面は全部で100面の大ボリューム!!魅力いっぱいな「フェアリーランド」、君もトレミーちゃんの魔法にかかる…!?

「国を守るのはアタシよ！」ケナゲに旅立つトレミーちゃんだった…。

人々の空想によって生み出された世界"フェアリーランド"に、アルファルファ王国という美しく平和な魔法の国があったとさ。それがある日、大トカゲ"ドラコリスク"の魔力とたくさんのモンスターに攻められ、王国は崩壊し、平和の象徴である"ホーリージェム"まで奪われてしまったそうな。かわいそうなアルファルファ。そんな中で、国王の一人娘トレミーは、持ち前の元気さで国を守るために立ち向かったのじゃ。まだ半人前の魔法とともだちの小龍ロドミーをお供に、"ドラコリスク"を倒し"ホーリージェム"を奪い返すために。がんばっちくれ、トレミーや。

フェアリーランド(©TAITO)…… MSX MSX2 MW ¥5,900

※MSXはアスキーの商標です。MWマークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢☎03(361)4063

プログラマー大募集！

GA夢

私たちGA夢は、年中無休でゲームプログラマーを募集しています。Z80、8086、6502、68000など、私に任せなさいと言うあなた、あなたの心と体と技が欲しい。詳しくは☎03-360-3621まで。

ニュータイプの
アドベンチャー・ゲーム
2メガの迷宮に
何かが起こる…

Based on the Jim Henson film

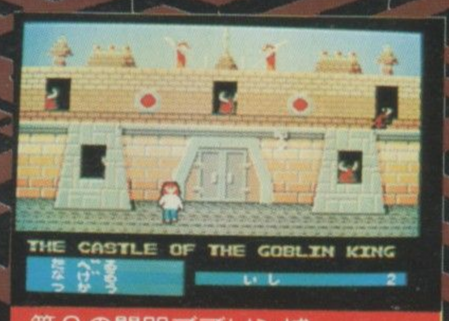
Labyrinth

ラビリンス
魔王の迷宮

- ★MSX、初のMSX-AUDIO(FM音源)対応
- ★日本語コマンド選択方式によるスピーディーなゲーム展開
- ★キャラクターは、各ステージをアニメ感覚で動き回る
- ★ジョイスティック(カード)2トリガータイプ対応
- ★MSX2専用のスクリーン・モード5を使用したフルカラー・グラフィック処理
- ★フェイド・イン、フェイド・アウトによる画面切換え

第1の関門
ワインズマンズガーデンの長老

マルフ・アンド・ラルフ
どちらかが虚をついている



第2の関門ゴブリン城
ここをすぎるとジャレスとの
一騎打ちは近い

ルドと仲よくして
カメラで写してあげよう

8月21日発売

PC-88、X-1も
同時発売
各¥7,800

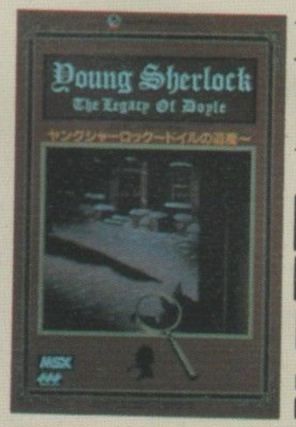
- ●カセット・テープへのセーブ機能を内蔵
  [カセット・テープ データ・レコーダーを別途使用]

MSX2 ROM カートリッジ
2メガロム仕様 (VRAM128KB以上)
■定価¥6,800
■MS-10

TM & ©1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. AND ACTIVISION, INC. CODE FOR MSX COMPUTER © 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD

スピルバーグの謎解きに挑戦！

上下左右に高速スクロールする捜査マップ
コマンド選択方式によりスピーディーなゲーム進行
大容量メガROM使用により画面の瞬間書き換えを実現



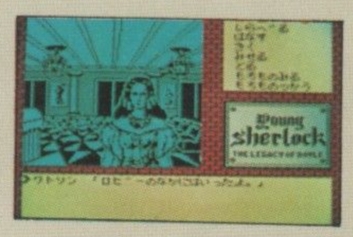
ミステリー・アドベンチャー
ヤングシャーロック～ドイルの遺産～

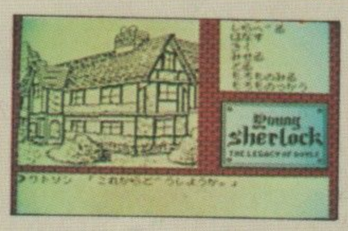
MSX ROM カートリッジ版
1メガロム仕様 (RAM16KB以上対応)
■定価¥5,800■MS-7

好評発売中

- ●カセットテープへのセーブ機能を内蔵
  [カセット・テープ データ・レコーダーを別途使用]

MSX は、アスキーの商標です。
MSX MSX2 にも使用可能





オリジナルストーリーとトリックに推理力とマッピング力で挑戦！

COPYRIGHT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

SUPER スーパーランボー スペシャル
RAMBO Special
アクション&ロールプレイング・ゲーム
MSX2 ROM カートリッジ
1メガロム仕様 (VRAM128KB以上対応)
■定価¥5,800■MS-5
MSX は、アスキーの商標です。

© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVD TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION

リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム
RAMBO
地獄のヒーロー／激闘救出作戦
MSX ROM カートリッジ版 16KB以上に対応 (32KB ROM使用)
2トリガータイプ・ジョイスティック&キーボード対応 | 1人用
■定価¥5,800■MS-1

© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVD TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION

企画・開発・発売
PACK-IN-VIDEO
㈱パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)

当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。
尚、お求めになれない場合は下記までお問い合わせ下さい。
アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637

ネットワークゲーム時代に、乗り遅れるな。

念願の通信カートリッジ(モデム)を手にするのは、いまだ!

人気ソフト〈スーパー・レイドック〉付で特別販売!!

通信カートリッジ (MSX・リンクス専用) ＋ 「スーパー・レイドック」ネットワーク・バージョン

↓

通信キット価格

¥14,800

先着500名様限定!!

A1クラブ発足記念!

あの人気ソフト「スーパー・レイドック」がネットワークゲームになった

T&Eソフト+リンクスネットワーク

- ストーミーガンナーに乗って、敵を倒そう。
- 戦闘場面が、なんと14ステージに拡大!

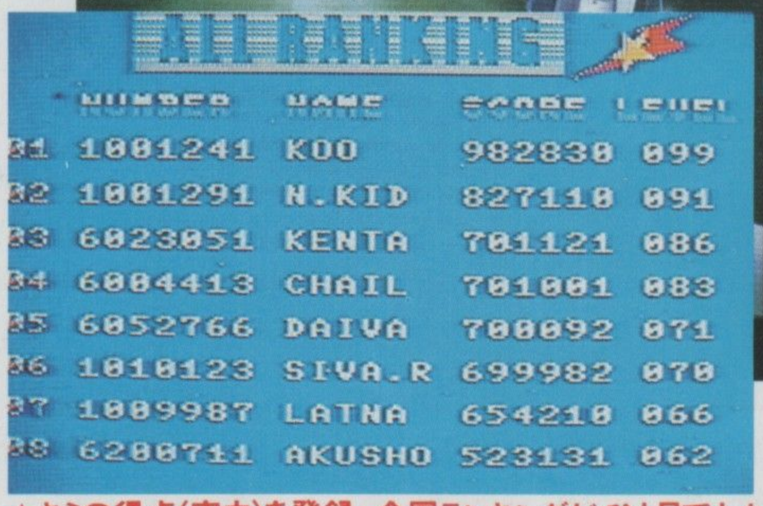
通信カートリッジを持った日から、キミはA1クラブの会員だ!

A1 NET-WORK PLAYING & COMMUNICATION CLUB
A1クラブ
Panasonic
THE LINKS

■「A1クラブ」は、グラフィック通信で群を抜くリンクス・ネットワークを利用して、全国の仲間とゲームや会話を楽しみあうクラブ。

■楽しいイベントもいっぱい。さらに、パソコン通信空間内にいま建設中の新しい街・A1タウンの住民にも、なれる!

ひとりでも、楽しい。でもみんなで遊べば、もっと面白い!!



★キミの得点(実力)を登録。全国ランキングが、ひと目でわかる!

★毎月、上位20名に、通信版の特別階級認定章を贈呈!

早い者勝ち! いますぐ、お申込みを。

お申込み → リンクスから振替用紙送付 → お支払い → 商品送付 / 会員登録

右下の申込券とともにハガキまたは封書でリンクス(下記)まで

振替用紙で金融機関へ払込み

その日からネットワークゲームが楽しめる!

NETWORK GAME
THE LINKS

申込先

京都市中京区烏丸通御池下ル　リクルートビル8F
〒604　TEL. 075-211-3441
日本テレネット「リンクス・通信キット」係

年末に向けて、

新作ネットワークゲーム「ガーリー・ブロック」「ディーヴァネットワークバージョン」など続々開発中、ご期待を!

MSX・FAN9月号
リンクス
通信キット
(特別販売)
● 申込券 ●

魔王ゴルベリアス

GOLVELIUS

BY PAC FUJISHIMA

アレイド王国に平和を取りもどせ！

ついに『魔王ゴルベリアス』がメガROMで登場！
勇者ケレシスは、魔王ゴルベリアスを倒せるか!!

コンパイル
☎082-263-6006
8月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX　MSX2
RAM	16K
価　格	5,900円

リーナ姫を救い出せ！

深い谷に囲まれた平和なアレイド王国に、ある日魔物が現れた。そのことに頭を悩ます国王アレイド・アレキスはついに病(やまい)におちいった。その病を治すには、谷底に生息する薬草「メア」が必要だという。王の姿を見かねた1人娘のリーナ姫は、人々の反対を押しきり谷底へ向かった。しかし、いつまでたっても帰っては来ないのだった。

この話を偶然耳にした旅の少年ケレシスは、リーナ姫を捜して谷へ降りていった。

以上のようなストーリーでゲームは始まる。キミは、この少年ケレシスとなって、リーナ姫を捜しに行くのだ。

まず、このゲームを進める上で大切なのは、マップ上にある洞窟に入ってみて、情報やアイテムをできるだけ集めることだ。

なかでも、PIAA(ピアー)がくれる情報にある、墓場にあるブーツを早めに買っておくといいだろう。FIND(ファインド)がお金のかわりになるのだ。

このゲームには経験値がないので、アイテムを集めて強くするしかない。横スクロール面を抜けたあとのスタート地点の右側にボスキャラがいるけど、ポーションを2個買い、強くなってから戦おう。

これがいちばん最初の横スクロール面だ！　まずは腕だめしだね

ボスキャラと戦う前には、敵の攻撃から逃げやすくなるブーツを必ず手に入れよう。洞窟に入って、小モンスターたちを倒しながら進めばボスキャラが現れるのだ。

コンティニューモード

ゲームを途中でやめるときはWINKLE(ウィンクル)に会えばパスワードを教えてくれる。

カーソルキーで選んでスペースキーを押すだけなのだ

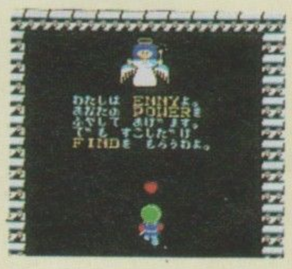
重要人物(?)たちだ！

ここに紹介する人物(?)たちは、ケレシス(つまりキミ)の冒険の手助けをしてくれる。特に、PIAAはいろんなヒントをくれるので、必ず話を聞いておこう。

こいつに会ってFINDを150あげるとPOWERをいっぱいにしてくれる。ちなみにこいつの名前はRANDAR(ランダー)だ

DINA(ディナ)というかわいい小悪魔。POWERをFINDに換えてくれる。敵を倒して手に入れたほうが早い

PIAAは妖精なのだ。ゲームを進めていく途中でたくさんヒントをくれる。とっても重要な人物(?)だ



この子は、ENNY(エニー)という名前の天使の女の子だ。FINDをほんのちょっとだけPOWERに換えてくれるのだ

ゲームを途中から始めるためのパスワードを教えてくれるのだ。ちなみにこのWINKLE(ウィンクル)に会いに行こう

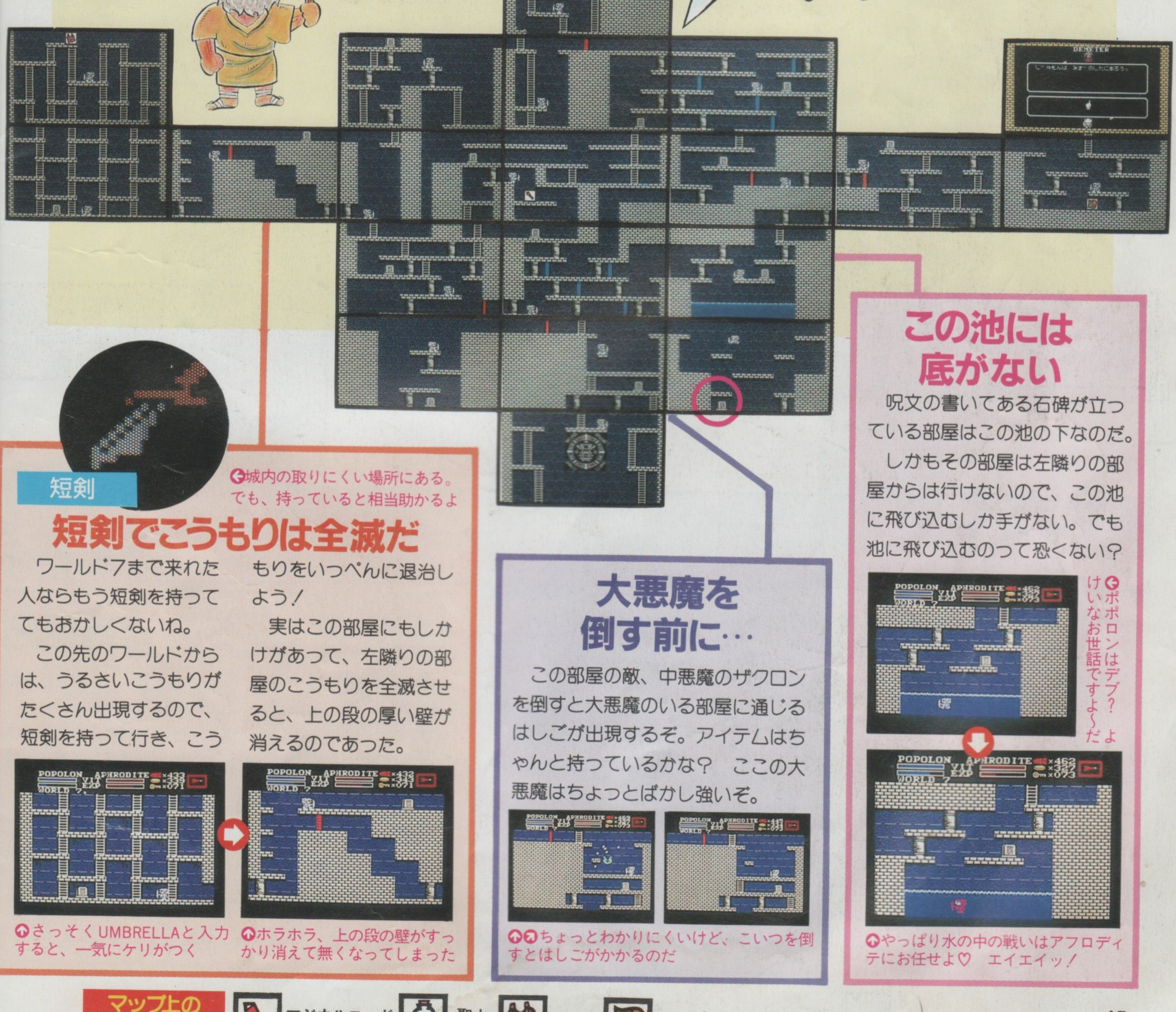
©コンパイル　※画面は開発中のものです。

ガリウスの迷宮
～魔城伝説II～

ワールド 7

このワールドの中央部分は部屋が密集しているね。ここは上下左右がつながっていなくて、行き来できない部屋が多い。部屋から部屋への移動が困難で、ついマジカルロッドで取り残してしまいそうになるのだ。ワールドでの3つの重要アイテム(マジカルロッド、聖水、マント)が全部そろっていないと、大悪魔と戦うときに苦労してしまうので、とにかくしつこく回って全部手に入れよう。

START



短剣

城内の取りにくい場所にある。
でも、持っていると相当助かるよ

短剣でこうもりは全滅だ

ワールド7まで来れた人ならもう短剣を持ってもおかしくないね。

この先のワールドからは、うるさいこうもりがたくさん出現するので、短剣を持って行き、こうもりをいっぺんに退治しよう！

実はこの部屋にもしかけがあって、左隣りの部屋のこうもりを全滅させると、上の段の厚い壁が消えるのであった。

さっそくUMBRELLAと入力すると、一気にケリがつく

ホラホラ、上の段の壁がすっかり消えて無くなってしまった

大悪魔を倒す前に…

この部屋の敵、中悪魔のザクロンを倒すと大悪魔のいる部屋に通じるはしごが出現するぞ。アイテムはちゃんと持っているかな？　ここの大悪魔はちょっとばかし強いぞ。

ちょっとわかりにくいけど、こいつを倒すとはしごがかかるのだ

この池には底がない

呪文の書いてある石碑が立っている部屋はこの池の下なのだ。

しかもその部屋は左隣りの部屋からは行けないので、この池に飛び込むしか手がない。でも池に飛び込むのって恐くない？

ポポロンはデブ？　よけいなお世話ですよ～だ

やっぱり水の中の戦いはアフロディテにお任せよ♡　エイエイッ！

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

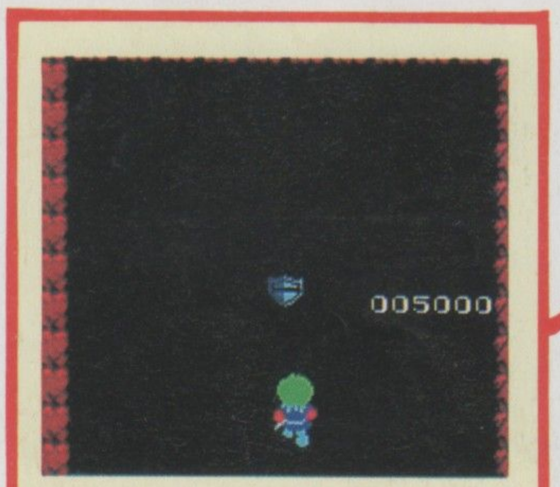
SYPA（サイパ）打倒までの全マップ!

1人目のボスキャラDESVA（デスバ）を倒したら、今度は川を越えて、行けるところはすべて行ってみよう。

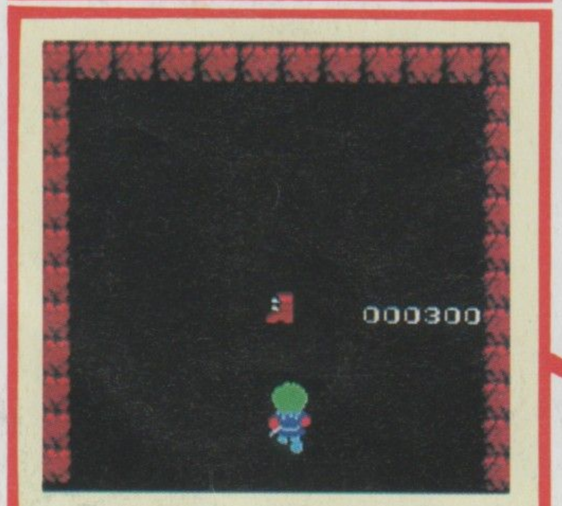
すると、右のマップより外には、そのままでは行けないことがわかる。やはり、洞窟に入ってたくさんの情報をもらえば、この謎も自然とわかるのだけれど。

洞窟を、いくつかまわって行くうちに、右のマップの中にシールドを売っている洞窟が見つかるだろう。このシールドはFIND5000で売っているけど、FINDにはMAX（マックス）という上限があって、MAXが5000以上にならないと買えないのだ。MAXを上げるには、洞窟でバイブルを買わないといけない。ただし、右のマップの中では、どうあがいてもMAXは2000までしか上がらないので、シールドは右のマップの外でMAXを上げてからじゃないと買えない。

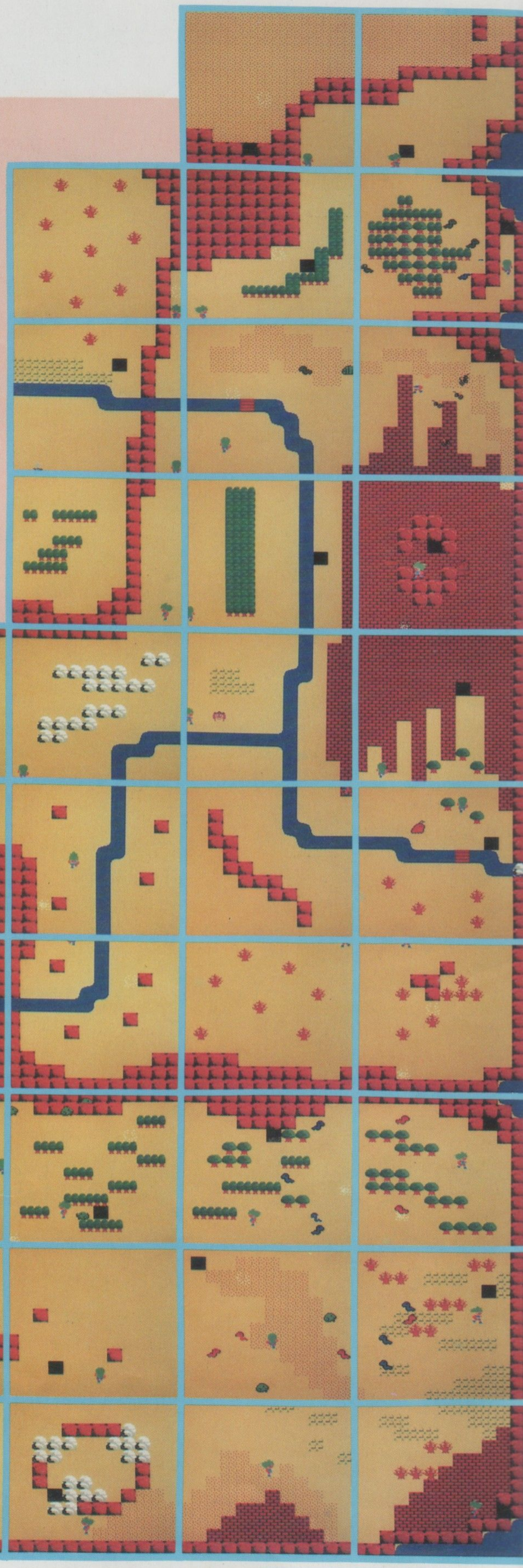
洞窟の1つに2人目のボスキャラSYPA（サイパ）が見つかったら、ここでも、ポーションをできるだけ買ってから倒しに行こう。



↑ここにシールドがあるけど5000 FINDかかるので当分買えない



↑ここにブーツがあるのだ。このアイテムは最初に手に入れよう



CRYSTAL(クリスタル)を見つけだせ!

ここまでに出てきたボスキャラたちは、最後の敵である魔王ゴルベリアスの親衛隊なのだ。こいつらを倒すと、今までなかったところに洞窟ができて、そこでクリスタルが売られている。クリスタルを1個手に入れるためには、FINDが1000必要だぞ。このクリスタルは全部で7個あって、DESVAやSYPAのよ

これがリーナ姫だ。ゴルベリアスを倒して、早く会いたいなぁ

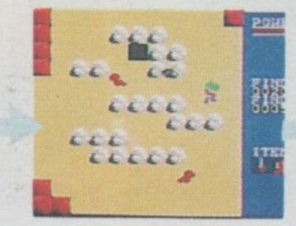
ここはDESVAの洞窟だ。この洞窟に入ると縦スクロール面になる。入る前にブーツを取ろう

うな親衛隊を、1人倒すごとに1個現れるのだ。

魔王ゴルベリアスを倒すには、クリスタルが7個揃っていなければならない。クリスタルが揃うと、ゴルベリアスの呪いの封印が解けるのだ。

DESVA(デスバ)

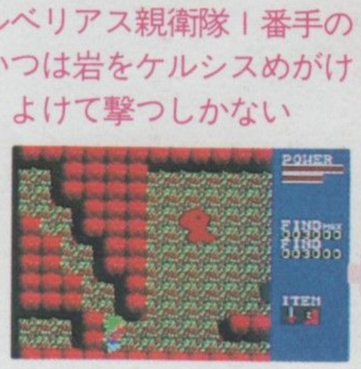
これが、ゴルベリアス親衛隊1番手のDESVAだ。こいつは岩をケルシスめがけて投げてくる。よけて撃つしかない



DESVAを倒したあとにこの場所に来ると洞窟ができているのだ

ゴルベリアス親衛隊であるモンスターを倒すとクリスタルが手に入る。全部で7個集めなければならない

SYPA(サイバ)



SYPAの洞窟は横スクロール面になっている。途中に出てくるこの巨大なスネークがいいのだ

こいつが、親衛隊2番手のSYPAだ。こいつは、ワープをしながら3つに分離して炎を吐いて攻撃してくる

SYPAを倒すと砂漠地帯に洞窟ができているのだ。1000FIND持って中へ

アイテムを集めろ!

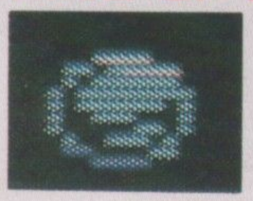
前にも書いたとおり、このゲームには経験値がないので、攻撃力や防衛力、生命力などの役目をするPOWER(パワー)の上限を上げるには、アイテムをどんどん見つけだして買うしかない。

本文を読んでもわかると思うけど、このゲームはとってもお金がかかるのだ。しかしこのアイテム探しにも、アドベンチャー的な楽しみがある

SWORD(ソード)

敵を攻撃する武器で、最初から持っている。この他にも2種類の強力な剣があるとか

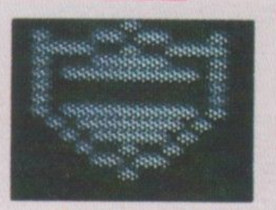
RING OF BREAK(リング オブ ブレーク)



このアイテムはゲーム中盤に出てくる。これを持っていると、岩を剣でこわせる

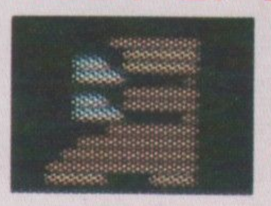
ので、がんばってお金をかせいでたくさん手に入れよう。アイテムを持っていないと行けないところもあるぞ。

SHIELD(シールド)



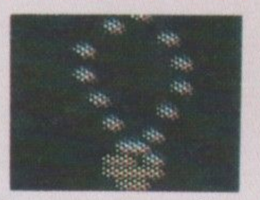
すぐに見つかるのだけどFINDが少なくてなかなか手に入れることができない。

BOOT OF ESCAPE(ブーツ オブ エスケープ)



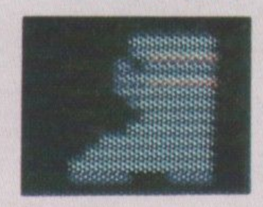
最初に手に入れるべきアイテムだ。これをはくと敵の攻撃につかまりにくくなる

PENDANT(ペンダント)



このペンダントを身に着けると、敵からのダメージを減少させられるようになるのだ

BOOT OF WATER(ブーツ オブ ウォーター)

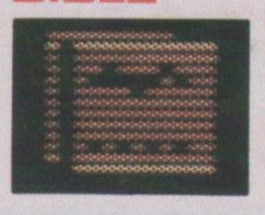


このブーツをはくと水の上を歩けるのだ。これで行けなかった場所にも行けるぞ

POTION(ポーション)

このポーションを飲むと、POWERがいっぱいになるのだ。必ず取って行こう

BIBLE(バイブル)



この本はバイブルだ。FINDのMAXが上がる。アイテムを買うためにどんどん取ろう

にっくき敵キャラたち!

この「魔王ゴルベリアス」というゲームでは、ゴルベリアスとその7人の親衛隊、その他に小モンスターたちが、ケレシスの冒険を邪魔してくる。

これらのモンスターの中でも、ナイトやトロールのように、ナイフとかおのなどの飛び道具を使う奴や、コウモリやハチのように、複雑な動きでぶつかってくる奴など、とってもやっかいな敵がたくさんでてくるのだ。

しかし、これらの敵を倒して、いろいろなアイテムを買うためのFINDや、ケレシスのPOWERをいっぱいにするときのFINDを手に入れることができる。おもいっきりやっつけよう!!

SNAKE(スネイク)

ケレシスめがけてゆっくりと近づいてくるのだ

SKELTON(スケルトン)

とっても素早い動きをしてケレシスに突進してくる

BLACK BIRD(ブラック バード)

一直線にケレシスめがけて飛んでくるカラスなのだ

FROG(フロッグ)

寄り道もせずに横一直線にピョンピョンはねるだけ

ROAM(ローム)

動きは遅いがとても耐久力がある、やっかいなやつ

TROLL(トロール)

耐久力がありおのまで投げてくるいやらしいやつ

CATERPILLER(キャタピラー)

耐久力がかなりあり、やっつけるのがそうとう大変

SHINY BAT(シャイニー バット)

ケレシスめがけて飛んでくる。複雑な動きがきらい

FIRST KNIGHT(ファースト ナイト)

ケレシスめがけて矢を放つ。シールドがあればなぁ

美しいグラフィックスをバックにRPGの世界を満喫しよう!!

アシュギーネ

Ashguine

～伝説の聖戦士～

パナソフトセンター
☎03-475-4721
8月20日発売予定

媒　格	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円

ネペンテスの平和を取りもどせ!

この物語の主人公はライルという名の若者。彼には生い立ちにまつわる悲しい話があった。

ライルの住む惑星ネペンテスには、南半球に住む農耕民族のエリトリア人と、北半球に住む爬虫類グール人の2種類の民族がいた。しかし、エリトリア人は好戦的なグール人によって存亡の危機を迎えようとしていたのだ。

そんな国どうしの争いをよそに、愛しあうグール人のギーとエリトリア人のネシュア。2人のあいだに生まれたのがライルだ。しかしある日、グール人によってギーとネシュアは殺されてしまう……。

ライル
主人公

しっぽで

バシッ

↑はじめパンチしか使えないが、攻撃力がアップすると、父ゆずりの「しっぽパンチ」が使えるようになる

◎残像効果で迫力満点◎

↑変わりはてた両親の姿を見て、泣きくずれるライル。ここからゲーム・スタート

大勢の中からちょっとだけ紹介だよ

平和を取りもどすため、戦うことを誓ったライル。しかし、彼の行く手をはばむように、ネペンテスの生き物がつぎつぎと現れるのだ。グール人の手先、沼地や森の生き物たち。どれもちょっと不気味で不思議なキャラクタだ。

↑主人公ライル

↑サイコボール

↑バルリラ

↑ダーダ

↑エリトリア人

↑かたりべ

↑アーコン

↑マイムト

ライル
仇(かたき)をとるなら武器が必要だ。
聖戦士、アシュギーネさまの
聖なる武具(ぶぐ)を
そろえるがよい。

↑ゲームを進めるのに、いなくてはならないのが「かたりべ」。いろんなことを教えてくれるので、話を聞いておこう。ステージによって服がちがうのだ

©CM LAND/MATUSHiTA/BiT²
※画面は開発中のものです。

パワーをつけて出発だ！

戦いながら進んでいくと、ライルのパワーはどんどんアップしていく。上から生命力攻撃力、防御力。みんな50からスタートするけど、経験値はもちろん0からだ。敵によって、倒すと生命力をアップさせるものや攻撃力がつくものがあるけど、それはプレイしながら研究しよう。

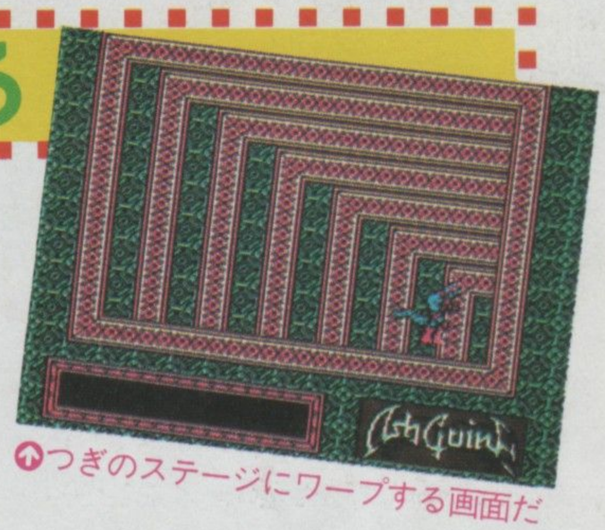
↑F1キーを押すとライルのパワーや武器、ステージ名が表示される

↓「死骸だらけだな」。ひとりごとは画面の左下に表示される

全25ステージ、ライルの長い旅が始まる

両親を殺害されたライルの足どりは、とても重い。でも、そんな彼の心とはうらはらに、バックのグラフィックはどのステージもきれいだね。

悪を倒すにはアシュギーネの聖なる武具が必要だ。素手ではかなわないので、この武器を手に入れることから始めよう。先へ進んでいくと道案内をしてくれる「かたりべ」がいる。彼らの情報をたよりにゲームを進行させよう。ライルは彼らの話を聞いてひとりごとをいうけど、その言葉どおりに行動するのも、ゲームのポイントだ。さからって先にあそこへいっちゃえなんて思っていると、何回もループして「なんて道は遠いんだ」ということになるよ。



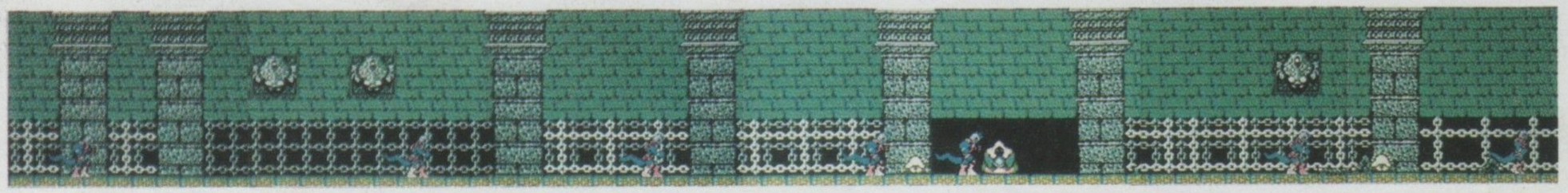
↑つぎのステージにワープする画面だ

ステージ1 神殿通路

↓アシュギーネは何年か後よみがえり、人々を憂いから救うといわれている

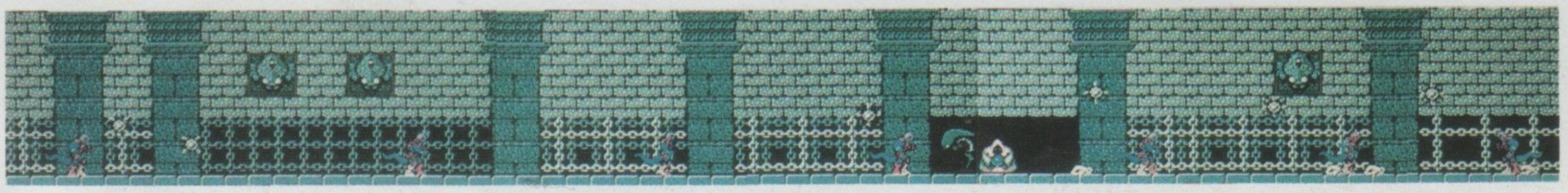
ステージ2 地下通路

↓しっぽパンチの攻撃は便利だ。「かたりべ」にしつこく話を聞こうとすると……

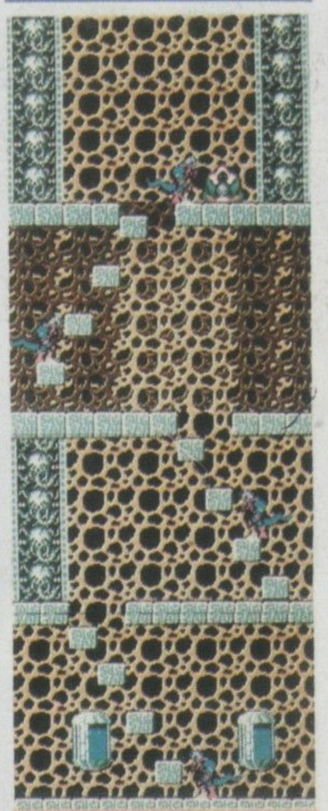


ステージ3 地下通路

↓ステージ2と微妙に色が違う。ここに出てくるダーダはロボットなんだ

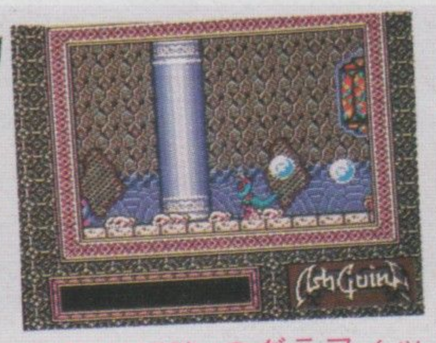


ステージ4 陽極山（ようきょくさん）



↑陽極山は南半球、陰極山は北半球にある。ジャンプしながらのぼって行くのだ。

↑かたりべに話を聞くにはジャンプするしかないよ



↑「神殿通路」のグラフィックはバツグンに色がきれいだ

↑「オアスの村」この村ももう安全ではないという

↑「オゾンテ」緑色の生き物がたくさん登場する

↑「さばく」陽極山より西のほうにいくとここに出る

FAN NEWS

ちょっと不思議なメルヘンタッチのアドベンチャーゲームだよ

Based on the Jim Henson film.

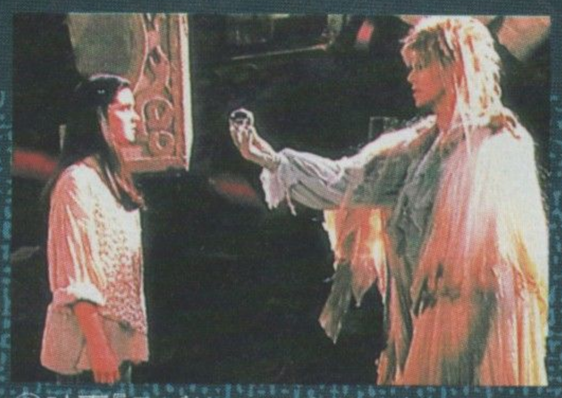
The Computer Game.

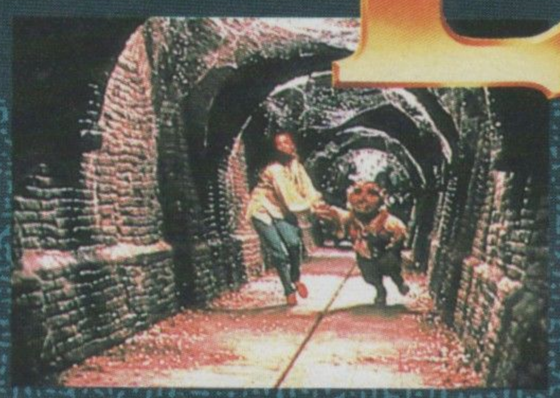
Labyrinth

～魔王の迷宮～

パック・イン・ビデオ
☎03-226-9491
8月21日発売予定

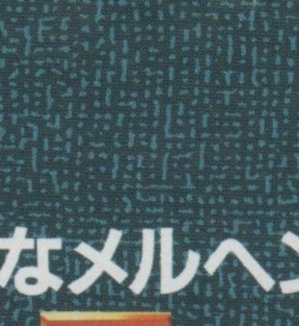
媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価　格	6,800円





↑映画「ラビリンス」より。左はサラと魔王ジャレス、右はサラとホグル

サラの冒険が始まるよ



去年公開になった映画『ラビリンス』がMSXの迷路型アドベンチャーゲームになって登場。ストーリーは原作にかなり忠実にできていて、おなじみの登場人物たちももちろん登場。映画を見ている人は謎解きがより楽しいんじゃないかな。

ストーリーをかんたんに説明しよう。主人公の少女サラは空想好き。いつも、すてきなことを夢みてた。ある日、夢か幻か、どこからともなく魔王ジャレスがサラのまえに現れたのだ。そして、サラを彼のお城のあるラビリンスへと招き入れてしまった。心ならずも現実の世界から飛び出してしまったサラ。しかも13時間以内にラビリンスから抜け出せないと永久に閉じこめられてしまうというのだ。

ゲームのイントロでは「たいせつなものをわたしが持っているかぎり、キミは自由になれない」と魔王ジャレスからのメッセージがある。たいせつなもの、というのはサラの自由のことだ。さっそくサラはいくつもの迷路が入り組んでいるラビリンスの中を歩き始めた。手掛かりは、途中で出会う奇妙な姿をした登場人物(?)たちや、アイテムだ。

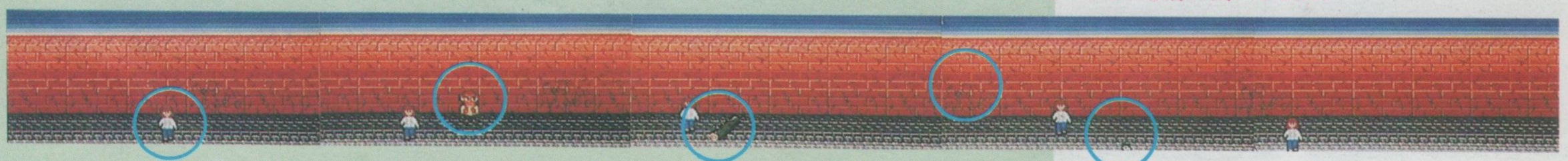
↑こいつが魔王ジャレス。かわいい女の子サラを迷宮にさそう

奥深くの魔王ジャレスのところへ、サラはいつたどりつくことができるのだろうか。

入口を見つけましょ

スタートは迷宮の入口、レンガの壁のまえ。何をどうしたらよいのかわからないけど、とにかく一人目のホグルに会う。どうも彼はサラの協力者らしい。だって「ここから抜け出すにはボクの助けがいるよ」というんだ。いま力を貸してくれるのか、それとも後で力を貸してくれるつもりなのかな、いまはそれ以上のことをいってくれない。しかたないので、先に進むと、いろいろなものが地面にころがっている。落ちているものは、みんな拾っておいたほうがいいみたい。でも、壁のまわりをうろうろしてみても、入口となるべきドアが見あたらないんだ。困ってしまったので、もう1度ホグルに聞いてみると……。

THE LABYRINTH（ラビリンス）



↓最初に出会うのはホグルだ。話しかけると「ドアは見つからないよ」というけど……

↓特に変わったところがあるようには思えないただの壁だけど、模様に気になる点が……

↑ここがゲームのスタート地点。壁にそって進もう

↑大きな丸太を、小さな女の子サラは拾っていくのだ。重たいよう

↑小石がひとつだけポツンと落ちているけど、いったい何に使うのかな？

LABYRINTH TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION. ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT BY LUCASFILM GAMES CODE FOR MSX COMPUTER BY 1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

ドアがいっぱい！

さて、なんとか壁の内側に抜けるとこんどはドアの並んだ通路。そこにはちょっとゲームのイメージとは違う自動販売機があるんだ。きっとコインを入れるんだろうけどどうしよう。う〜ん。悩んでいてもしょうがないからコインを入れてみよう。

それにしてもドアがいっぱいだ。なんとなくかたっぱしから開けてみたくなるね。そのひとつにとりあえず入ってみると、あれれ、そっくりな通路に出てしまった。他のドアに入るととこんどはワープしたり……、いったいどうなっているんだろう。きっとこれが、魔王ジャレスのワナなんだ。きちんとメモをとって進まなくちゃ！　このさきもドアのワナがいくつも出てくるしね。

↑ゴブリンに気をつけてドアにかたっぱしから入ろう！

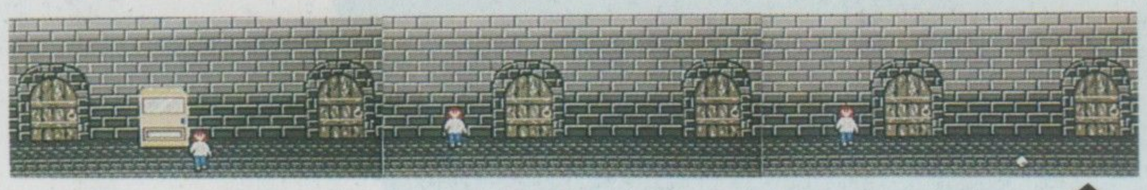
ゴブリンに注意！

←いやなゴブリンをかわすには、左の写真のようにサラと同一線上にくるまでまず待つ

←つぎに、すぐそばまでやってきたところをサッと壁のほうに逃げる

↓フェイントでかわすところがコツ。足の遅いゴブリンだからもう平気！

BRICK HALLWAY（ブリック　ホールウェイ）



↑下の２つのマップとはドアでいったり、きたりできるんだ

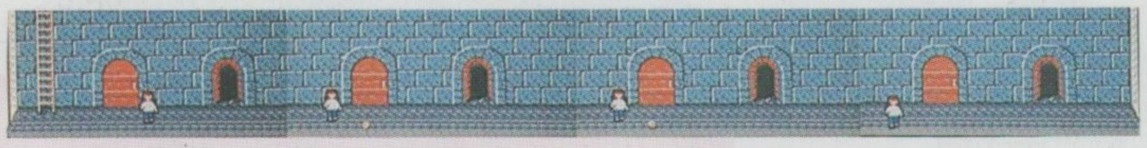
↑上のマップと何だか同じ。かたっぱしからドアに入ってみよう

↑ゴブリンは仲間にはなれないんだ。こいつとドアのワープには注意

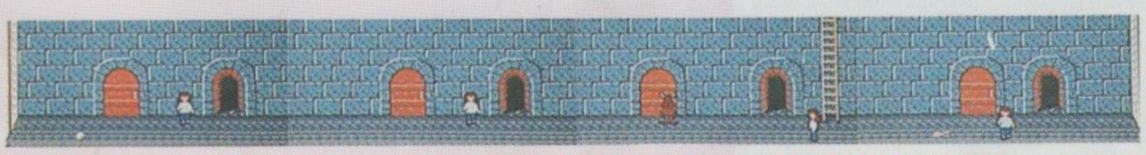
↑ゴブリンとぶつかると、落とし穴にワープしてしまう！

迷宮の奥に迷宮が続く!?

THE STONE CORRIDOR（ストーン　コリダー）



↑ドアのない入口、ある入口、それにはしごはどこに通じているのかな？

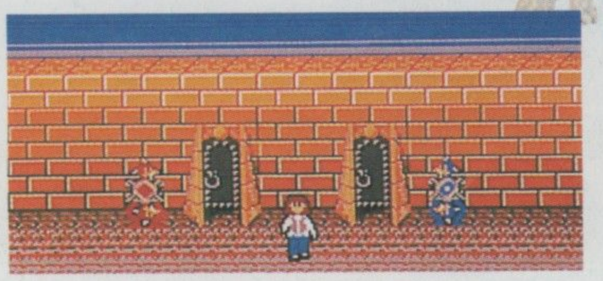


↑ヘルメットゴブリンは「ここにはドアはない」なんて平気でウソをつく

THE HEDGE MAZE（ヘッジ　メイズ）

←そろそろ迷宮の奥に入ってきた。でもまだまだ序の口なんだ

初めのほうのマップを紹介しよう。シンプルな構成だけど、決まったドアに入らないと先に進めない。これがくせもので、何も考えずに入るとまえのステージにワープしたりする。サラに協力してくれるおかしな仲間たちだって、そう何回もいきかたを教えてくれるわけじゃないし、注意深く進まなくてはね。魔王ジャレスはいつだってサラをワナに落とそうとしているんだ。そうそう、クリスタルボールは大事なアイテム。夢を見るモモも大切だよ。はたしてサラは迷宮から無事抜け出すことができるかな。さきはまだまだ長い。



↑片方のドアは迷宮の奥へ通じ、もうひとつは暗黒の世界へ通じているのだ

↑穴に落ちてしまったとおもったら不思議な手が！

↑優しい心を持っていれば手が上へ返してくれるよ

写真提供／㈱ヘラルド　ネルソン　※画面は開発中のものです。

おとぎの世界のアクションパズルゲーム

FAN-NEWS

フェアリーランド THE FAIRYLAND STORY ストーリー

ホット・ビィ
☎03-360-3621
8月13日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	5,900円

主人公は魔法使いのお姫様

人々の空想によって生み出された世界、『フェアリーランド』の「アルファルファ王国」に暮らす住人は、みな魔力を持っていて、魔法を競い腕をみがいていました。

そんな「アルファルファ王国」が、ある日、伝染病に見まわれ、人々は苦しみ、国王自らも病床に伏してしまったのです。国王の一人娘「トレミー」は、魔法は半人前でしたが、知恵と勇気のある少女で、伝染病の原因が、大トカゲ「ドラコリスク」の魔力のせいだとつきとめました。

しかし、多くのモンスターにせめられ、平和の象徴「ホリージェム」を奪われてしまったのです。

キミは、勇敢な魔法使いのお姫様「トレミー」となって全100面をクリアして、「ドラコリスク」から「ホリージェム」を取りもどすのだ。

「ホリージェム」を取りもどすには、多くのモンスターの待ちかまえる100面を、無事に通り抜けなければいけない。トレミーは、魔法で敵のモンスターをケーキに変えてつぶしていくのだ。すべての敵を倒すか、残り1匹になると敵は自殺するので、それを待てば、次の面へ行けるぞ。しかし、面によってはパズル的な要素も含んでいるので、そうやすやすと先へは進めない。よく考えなくちゃいけないのだ。シンキングアクションゲームだからね。

「ドラコリスク」までの道は、とっても長いぞ。

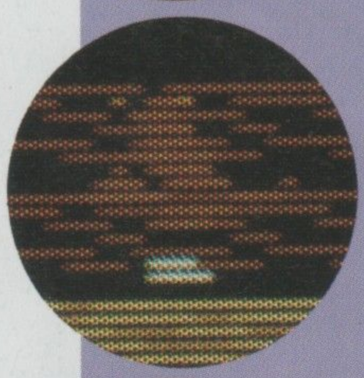
勇敢に戦うトレミー。タイミングをみて、まとめて敵をやっつけよう!!

これは7面ごとに見られる、きれいなデモシーン。しっかり？ アニメーションしてるのだ。トレミーが乗っているのが、味方のロドシー

トレミー

敵の炎にやられてしまったトレミー。一瞬、黒こげになる。かわいそう

トレミーは女の子でも、魔法が使える勇敢な女の子。これでもお姫様なのだ



敵の魔法にあたるとフェアリーになる。もう1度あたると死んじゃうのだ

魔法を撃っているトレミー。1発でケーキになり、何発も撃てば敵を倒せる

敵にケーキにされてつぶされると、こうなってトレミーは死んでしまう

敵にぶつかるとシャボン玉に入って死んでしまう。でも、かわいい

©㈱タイトー

アイテムを使って100面クリアだ!!

いくらトレミーが魔法使いでもいろんな形のパズル面を、そう簡単には切り抜けられない。そんなとき、トレミーの手助けをしてくれる強力な味方が、数々のアイテムたちなのだ。突然のように出てくるので取りのがさないように。うまく使いこなそう。

なんといっても100面もあるので、ちょっとやそっとじゃクリアはできない。右の写真のような面が、次から次へとあらわれるのだ。しかも、「ドラコリスク」を倒すには、コンティニューもパスワードも使ってはいけない。コツコツとがんばるしかないぞ。

いろんな面がトレミーを待ちうけている。左下の赤い敵に要注意

アイテム一覧表

アイテムを、その効果と有効時間、得点も含めて表にしたので参考にしてね。

アイテム	得点	有効時間	効果
黄色い杖	1000点	一定時間	魔法1発で敵が死ぬ
白い杖	1000点	一定時間	魔法が速くなり、遠くまでとどく
赤い杖	1000点	一定時間	敵の動きが遅くなる
地球儀	1000点	一定時間	フロアを歩くと得点になる
赤い炎	1000点	一定時間	敵をつきぬける炎が撃てる
白いネックレス	1000点	一定時間	無数の星が降ってきて敵に当たると死ぬ
黄色いネックレス	1000点	一定時間	月が出て、敵がケーキにかわる
白い薬	1000点	一定時間	トレミーが透明になる
透明のびん	1000点	一定時間	？不明
水色の炎	1000点	一定時間	敵を氷づけにできる
羽根	1000点		先の面にワープする

ガバーっと大きく口を開けた、ワニの面だぞ。あーん、こわいよー

「GO→」なんて言われたってそんなに簡単には進めないしどーしよう

面が進むごとに敵は増えるし形は複雑になるし、ヘタをすれば動けなくなる

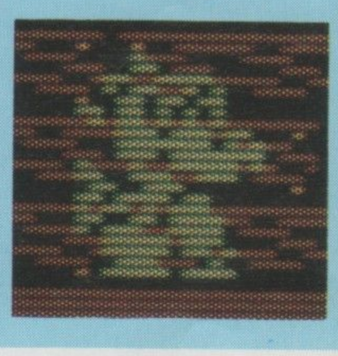
敵キャラも盛りだくさんなのだ

ゲームが100面もあるのだから、当然、敵だっていっぱい登場してくるぞ。

色々な武器を使う敵や、変わった動きの敵がたくさんいるので、まずは敵の性格をつかむのがコツ。

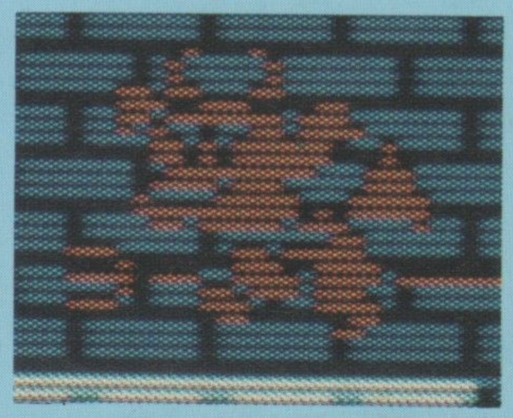
どんなに攻撃しても、倒せない無敵キャラもいるから、こいつが出てきたら逃げるしかない。さわらぬ敵にたたりなし!!　っていうでしょ（いわない）。とにかく、ひたすらがんばろう。

こいつはオーク。いちばんよくいる豚の兵隊。本当はゴブリンの子供。魔法6発で倒せる

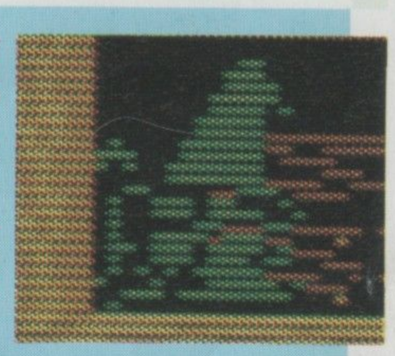


こいつはサラマンダー。炎を吐いてトレミーに迫ってくる。魔法6発で倒せる。なかなか強敵

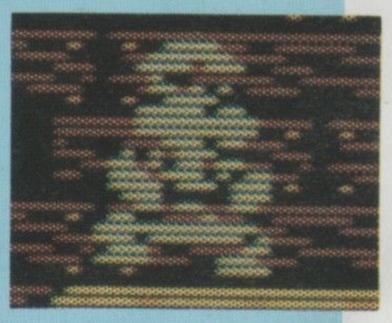
こいつは無敵キャラのホーンド。ひとつの面に時間がかかると出てくる。



これはウィザード。こいつの魔法にあたるとトレミーは、1発でフェアリーに、2発で死んでしまう



こいつはゴーレム。泥のモンスター。何を考えているかわからないやつ。14発の魔法で倒すことができる



こいつも無敵キャラのウォーム。巣穴の前に行くと敵味方の区別なしにすべて食べてしまうイモ虫。ワープの穴と巣穴を見間違えないように

FAN-NEWS

カンフーアクション（アクション）がすごくリアルなARPG!!

プロジェクトA2

史上最大の標的

ポニー
☎03-221-3161
8月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予　価	5,800円

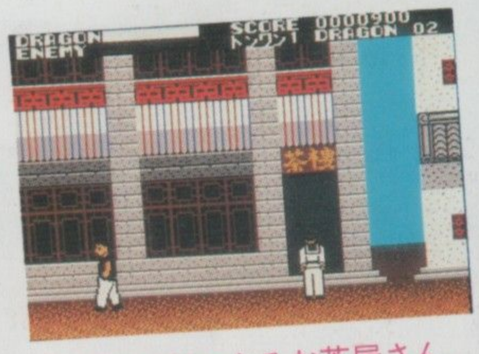
西環の虎と呼ばれる大悪党を倒すのが使命だ!!

今世紀初頭の香港（ホンコン）は世界一の貿易港として繁栄していたが、その裏では"西環の虎（サイワン トラ）"と呼ばれる暗黒街のボスが賭博（とばく）場などを開いて無法の限りをつくしていた。

頭を悩ませた警察署の長官は、その昔海賊征伐（かいぞくせいばつ）で大活躍したドラゴン（水上警察所属）に、西環の虎（サイワン トラ）逮捕の任務を与えた。正義感あふれるドラゴンは危険をかえりみず、悪の巣窟（そうくつ）にのりこんでいった……。

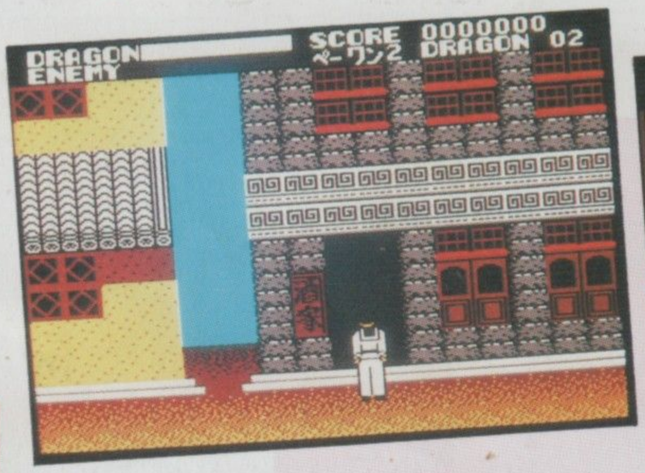
ゲームのストーリー設定はざっとこんな感じ。で、主人公のドラゴンは、東環（トンワン）、南環（ナンワン）、西環（サイワン）、北環（ペーワン）の8つの街（4つの街はそれぞれ2つに分かれている）を歩き回る。出会った人と会話して情報を集め、いろいろな建物の中にいるボスを倒すのだ！

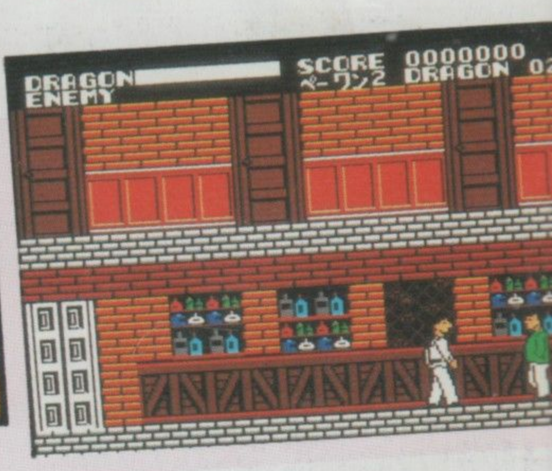
といってもただのアクションゲームじゃないぞ。アイテムを集めないと謎が解けないRPGでもあるのだ。そしてラストに待ちうける意外な結末とは!?



↑東環の街にあるお茶屋さん。キーというにせのボスがいる

↑東環の街はずれの港の船。暗い船倉の中で敵が飛びかっている

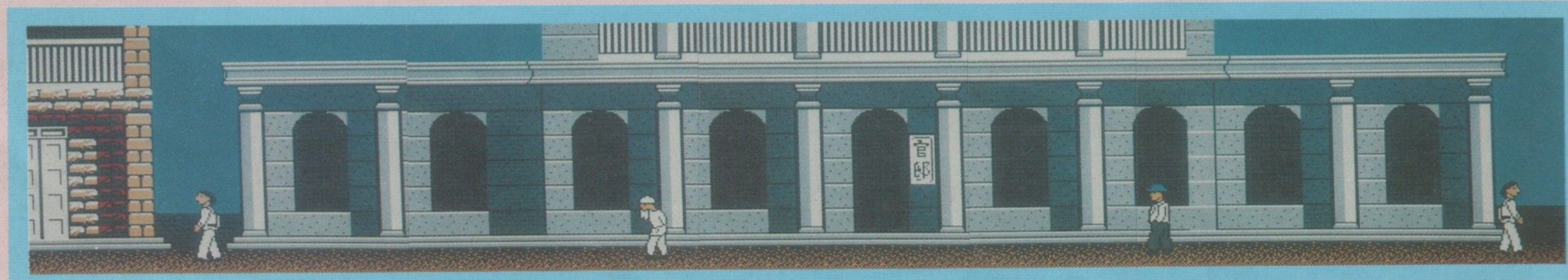




↑↑街を歩いているとときどきある酒屋。中に入ると色とりどりの酒びんが並んでいる。2階にはカンという名の手ごわいボスが……

長官の官邸前（南環の街のごく一部）

タイトル画面のあと、主人公のドラゴンはまずこのあたり（南環）に現れる。右に行くと北環、東環と続き、左へ行くと西環へと続く。かなり広いぞ!!



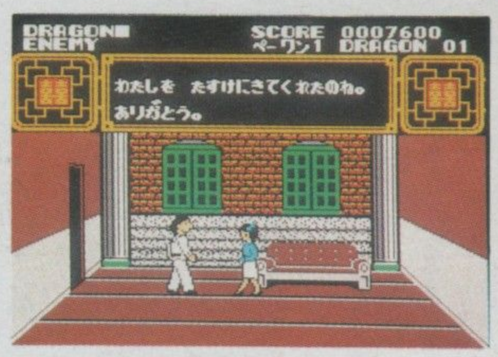
©1987 GOLDEN HARVEST／東宝東和提供　©PONY

長官の娘を助けると使命が与えられる

長官の娘リンがとらわれている部屋の前にはヤンというボスが待ちかまえているぞ。

長官はリンを助け出すとはじめて会ってくれるんだ。このとき、西環の虎を倒す使命を与えられる。ゲームはここから始まるのだ！

↑橋を渡ったところのビルにいるヤンというボスだ!!



↑ヤンを倒して奥の部屋に入ると長官の娘リンがいる

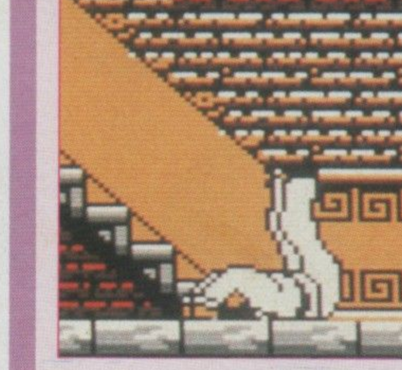
↑助けだした娘を連れていくと、ほら、長官が会ってくれたぜ！

ドラゴンの大技・小技を研究して敵をやっつけろ!!

このゲームのおもしろさは何といってもやっぱりキャラクタのアクション(動き)にある。さすがにドラゴンと呼ばれるカンフーの名手が主人公の映画をゲーム化したものだけあって、画面上で動きまわるドラゴンは、すごい大技・小技を持っているぞ！　技の使い方をマスターしないで手強(てごわ)い大ボスと対戦すると、けちょんけちょんにやられる。ということは、ゲームを進められないわけ。

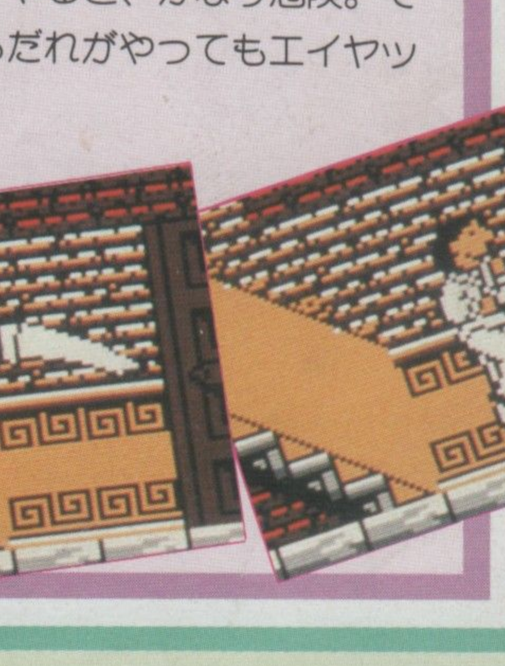
敵の動きも活発で、いろいろな攻撃をしかけてくる。自分にも多くの技がある以上、敵も同レベルなんだと考えよう。「あっヤバイ」と思ったら、すかさずバック転で攻撃をかわすのだ！

態勢を整えて、再び強敵に挑戦だ!!



↑ハイキック！　相手が近づくタイミングをつかんでうまく攻撃。はずれたらすぐ逃げよう

↑パンチ！　これもタイミングをうまく取るのがコツ



↑受け。手のひらでキックを受けとめる基本的なワザだ！

→ローキック。とてもおもしろいアクションをするので、必見!!

↑キックされてブッ飛んだところ。痛そー!!

やられてもPOWERのあるうちはブリッジで起きあがる!

敵にやられて倒れても、首に力をグッと力をためて、足を上げた反動といっしょに、「エイッ」と起き上がるワザがブリッジ。

映画でもチエンがよくやっているけど、これをフツーの人がやると、かなり危険。でもゲームの中ならだれがやってもエイヤッと決まる！

出たっ得意技!! バック転で攻撃をかわせ!!

ドラゴンの得意とするこのバック転はスルリと敵をすり抜けることができる。ダメージも受けない。ピンチの時に使うと、攻撃するチャンスをつかみやすいぞ!!

ワールド8

熱い熱い溶岩地獄が待ちうけるここはワールド8だ。

ここでも1歩足を踏みはずすと、溶岩の湯船にどっぷりつかってしまうことになる。でもご安心あれ！　ここの神様が売ってくれる絨毯（じゅうたん）というアイテムを買えば、溶岩がきれいさっぱりなくなってしまうというから、不思議だね。

このワールド8のポイントは、ズバリここの神様に会うことナリ。

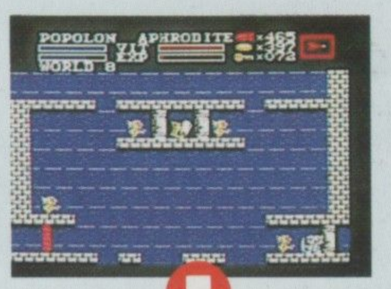
神様に会うには？

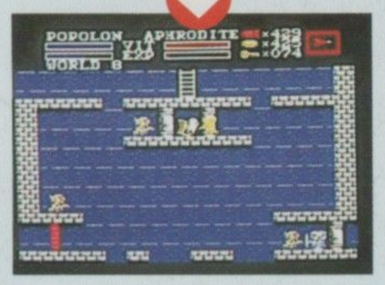
この部屋にあるマップを取ると、さらにこの上にもうひとつ部屋が存在することに気がつくはずだ。そしてその部屋こそ重要なアイテムを売ってくれる神様の住み家だったのだ。

どうすればいいのかって？

それはこの部屋のすぐ下にある部屋の敵、ファイアマンを全滅させればいいんだよ。

ファイアマンは動きが機敏だから下に落とされないように注意！

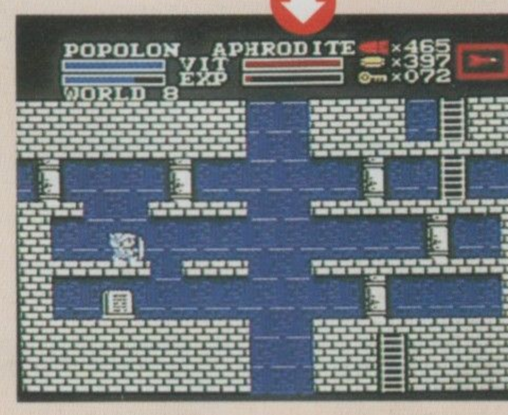




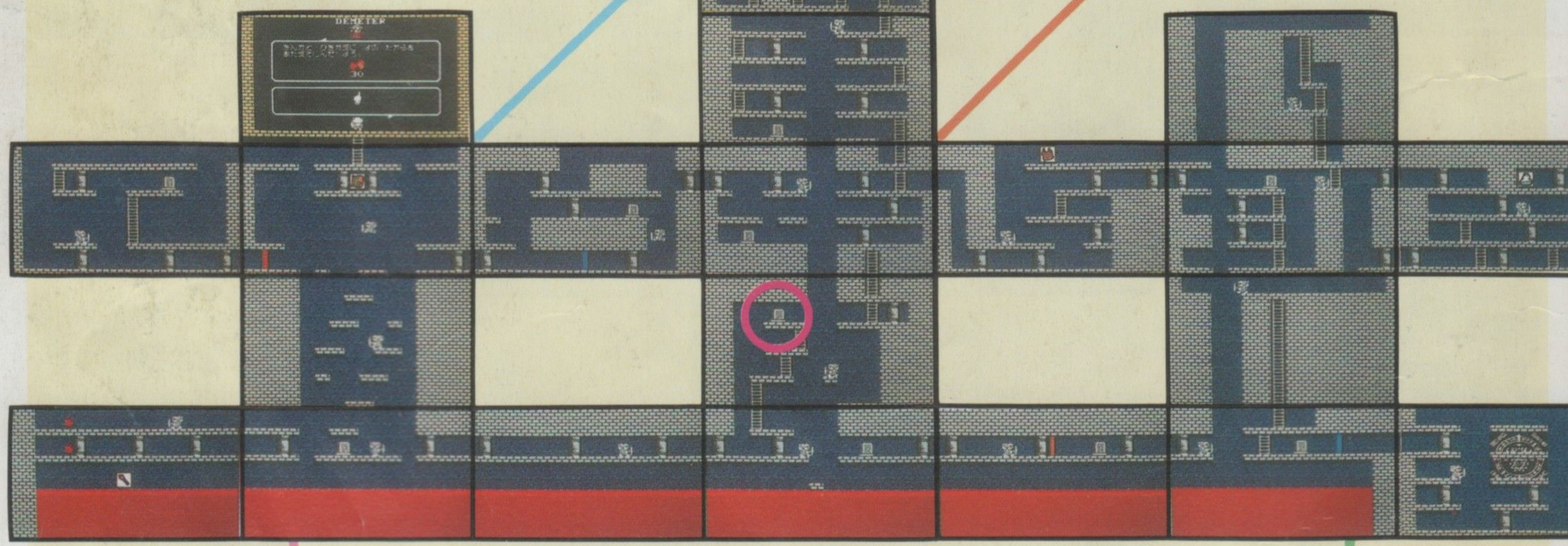
いったん左隣りの部屋から回りこまなければならないので、手間がかかる

右の部屋へ進め

この部屋の敵、ナスを全滅させると右端の壁が消えるぞ。そして右側へ進めばマントや聖水が取れるのだ。



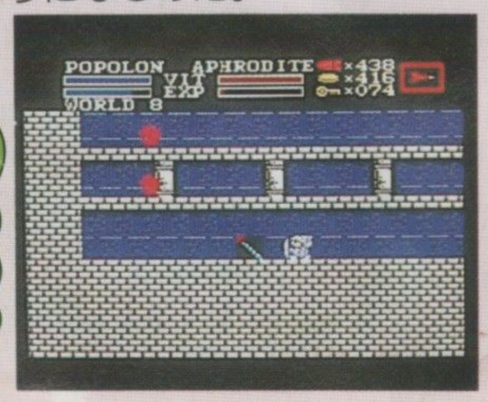
START



溶岩が消えてしまった

はてしなく続く溶岩に、水中にさえも入れないポポロンは泣いちゃうかも。でも、神様に会って絨毯を買えば平気だよ。溶岩が消えて歩けるようになるのだ。

絨毯（じゅうたん）

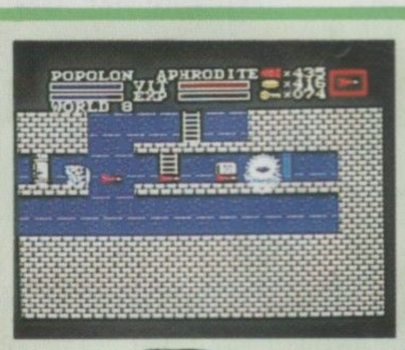


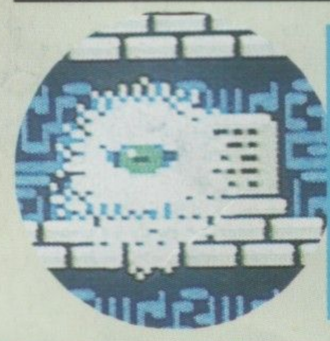
取れそうもなかったマジカルロッドもこれで取れる

デメテル

金貨と引き換えに余の宝を与えてしんぜよう

アシェマを倒していざ！





アシェマ

この部屋の中悪魔のアシェマを倒すといよいよ大悪魔のいる部屋へ乗りこむことができるのだ。ところで、中悪魔たちはいちど倒しても、画面を切り換えて戻ってみるとまた復活しているのだ。ふんやなヤツ！

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント　マップ

FAN-NEWS

SFの世界を舞台にしたRPGだぜ!

A LIFE M36 PLANET

Mother Brain has been aliving

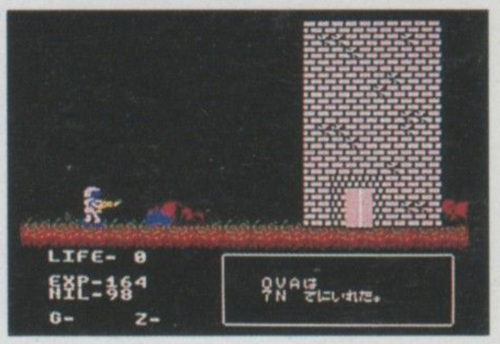
～生命惑星M36(生きていたマザーブレイン)～

ピクセル
☎03-476-3109
8月上旬発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価　格	5,800円

惑星M36の謎とは?

風間リュウを隊長とする第2次調査隊は地球によく似た惑星M36に来ていた。突然消息を絶った第1次調査隊を救うことが目的だ。無事到着したことを地球に報告し宇宙服を着て宇宙船を降りると、そこには恐ろしい光景が……。他の隊員たちは、空気が存在するために宇宙服を着ずに活動し、気づかないうちに悪質なバクテリアによって無残な死をとげてしまっていた。リュウは幸いにも宇宙服を着ていたため、ただひとり助かったのだ。文明が栄えたこの星が滅びたのはバクテリアによるものなのか? 隊員たちの死をむだにしたくない。第1次調査隊の残したメモをもとにリュウは、ビザン研究所と呼ばれる建物にむかった。



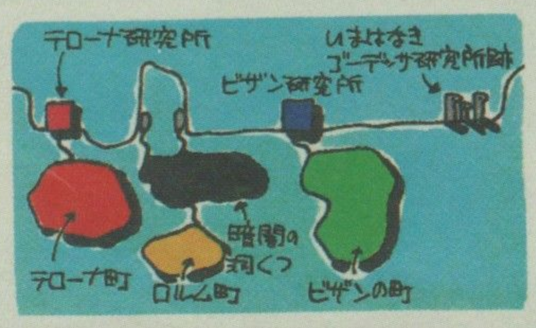
↑右下がメッセージ画面。LIFEはプレイヤーの生命力。EXPは経験値。NILは所持金の額

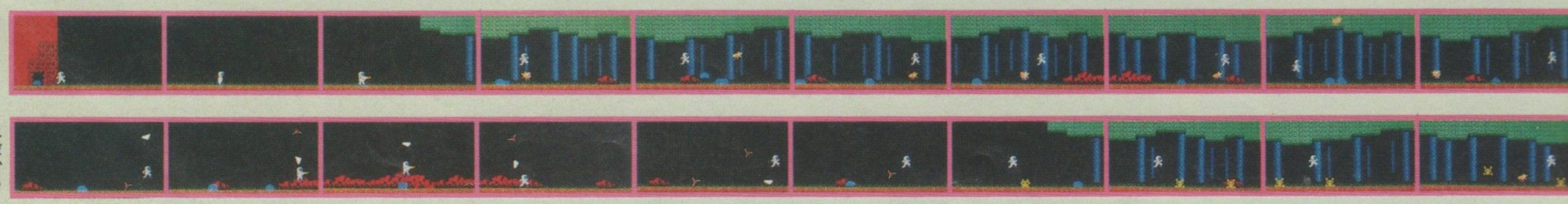
ビザン研究所を探れ!

ビザン研究所は、右ページのマップのように4階建てになっていて、地下にはかつて住んでいた人たちの生き残りの人々が生活している。これからの惑星の調査のためには、地上階部分で敵を倒して金貨をため、地下では情報を得るようにしよう。金貨は地下の町で装備を整えたりライフを回復させたりするのに必要だ。

長い長い 地上マップの1部!?

暗闇の洞くつの入口からゴーデッサ研究所跡までの地上マップ。はっきりいって長い。しかも、敵に跳ね飛ばされるからきつい。パワースーツ、パワーシューズを買ってジャンプしながら敵を避けて進もう!



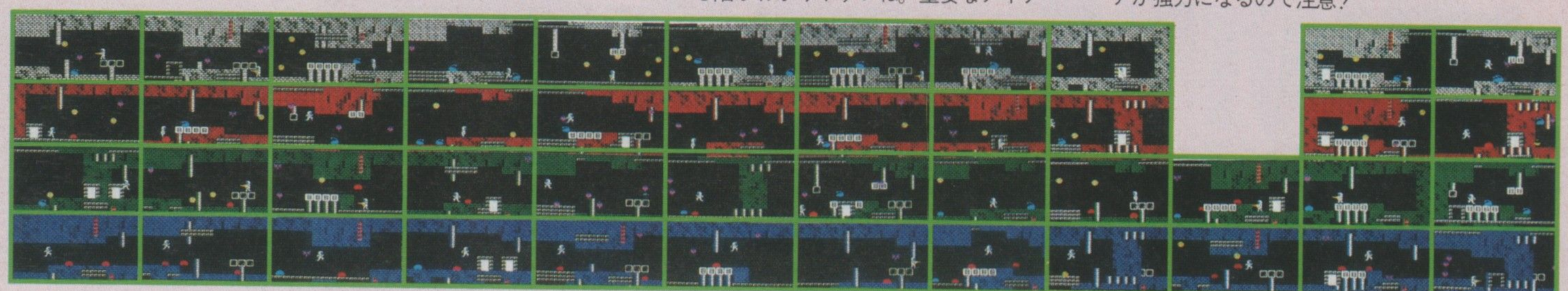


上段からつづく

※画面は開発中のものです。
©ピクセル

ここがビザン研究所！

ゲームの振り出しはこのビザン研究所から。各階ごとに色分けされているので自分のいる階がわかりやすいね。重要なアイテムはトビラの奥の小部屋にあるけど、敵のエイリアン・ギウスに近づくほどバクテリアが強力になるので注意！



まず、アイテムをそろえよう

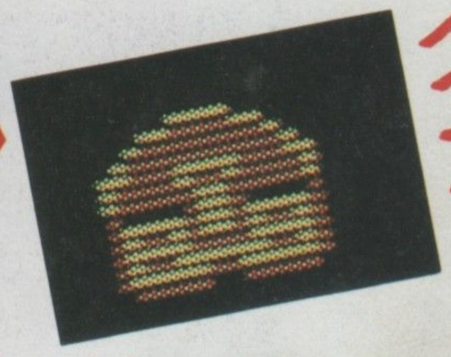
アイテムは敵を倒すと出現する宝箱に入っているんだ。見つけたらかならず手に入れよう。もちろんショップでそろえられるものもある。アイテムには、体力を少し回復してくれるユンケェルやランプ、手紙、武器など。この他にもロビンが母親に宛てた手紙やダリル博士の研究日誌は特に重要な手掛かりになる。研究日誌はよく読んでおこう！

●洞くつといえばランプ！

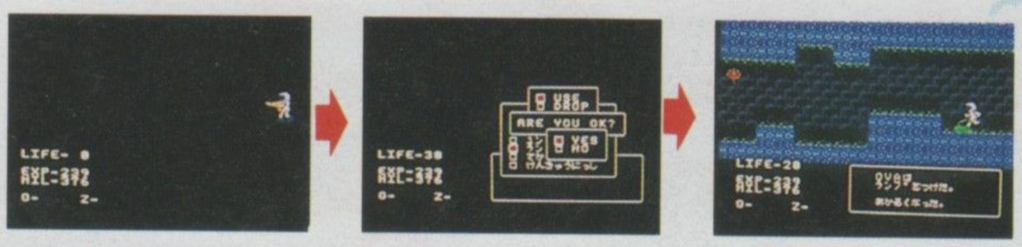
敵から奪ったランプは、第一次調査隊のメモにある暗闇の洞くつで使うことになりそうだが、研究所内にも闇に包まれた部屋がある。ここに大きなエイリアンのギウスがいる。ランプは有効に使いたいね。使用方法は下の写真のとおり。

↑ランプやユンケェルは敵が持っている。とにかく、撃ちまくれ！

↑敵が残した宝箱はかならず開けてみよう。でも、カラっぽってことも……チキショウ！



ランプ使用法



●持てる数は7つまで

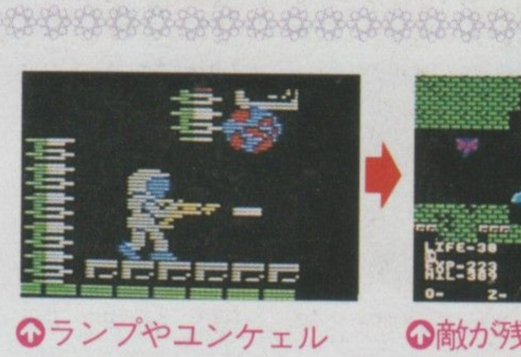
アイテムが集まってきたら町へ行ってみよう。アイテムは7つ以上は持ちきれないから必要のない物は捨てるか、使ってしまうこと。

情報は町の人から集めよう

地下の町に住む人たちは友好的で、いろいろな情報を教えてくれる。あるアイテムを取ると、新しい事実を話してくれることもある。おじいさんやおばあさんは特に重要な情報を教えてくれたり、アイテムをくれることがあるのだ。お年寄りは大切にね。

こうして情報を集めながら進んでいくと、ビザン研究所のギウスを倒しただけでは終わらないことがわかる。このあとの暗闇の洞くつではゼウダとテローナ研究所では女王リンダと対決することになる。この女王の正体には何か重大な秘密があるらしい。これを解明していくとこのゲームのテーマである真の敵マザーブレインにつきあたる。すべての謎を解き明かすためにゴーデッサ研究所跡へ向かったキミが見たものは……。

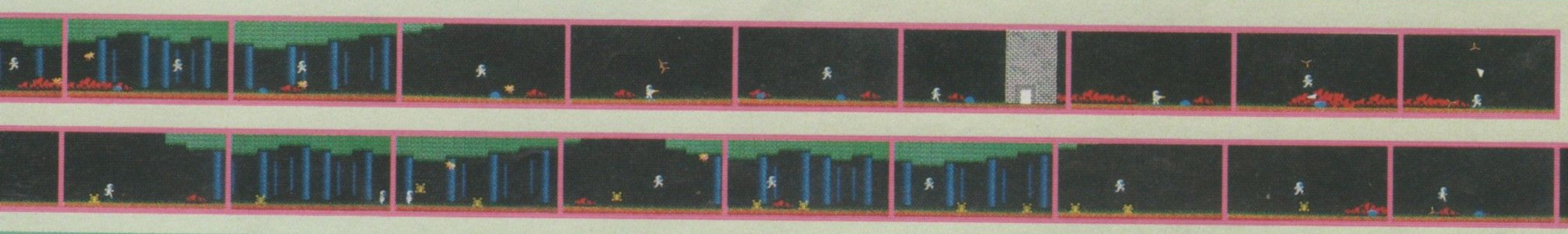
↑紋章を手にトムじいさんに会うと……



↑トムじいさんって紋章を持っていると明るくしゃべり出す

↑ロビンの手紙を母親に渡してみた

↑ロビンの母親からオルゴールをもらった



下段へつづく

思いっきりの超新作

ソフト顔見せコーナー！

カミング SOON

グラディウス2

コナミ ☎03-264-5678
8月22日発売予定

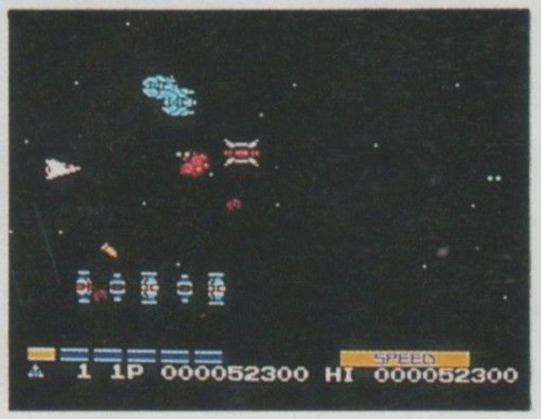
媒体		RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価格	5,800円

●第2弾はモーレツにおもしろいっ！

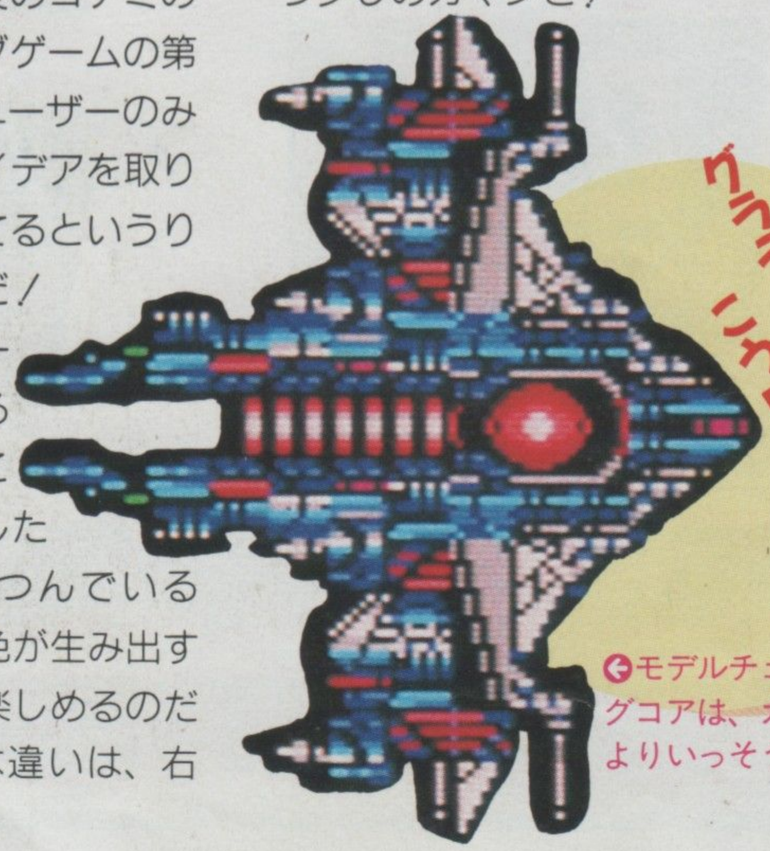
『グラディウス』といえば泣く子もだまる(ちがうな)知らないヤツも知っている有名なゲームだね。今度のコナミの新作はそのビッグゲームの第2弾で、しかもユーザーのみんなの企画やアイデアを取り入れて開発されてるというりっぱなものなのだ！

前作よりグレードアップしているのはもちろんのこと、独自に開発した音源用のLSIをつんでいるので、細かい音色が生み出す異色なBGMも楽しめるのだ(もっと具体的な違いは、右の表を見てね)。MSXでも遊べるこのゲームは、8月22日発売予定。発売日まで、もう少しのガマンさ！

↑再び戦う理由を、歴史をひもときながらデモ画面がエンエンと説明してくれる。ひさしぶりの凝ったデモだよ！



↑敵を撃ってパワーカプセルを取るやり方は前作といっしょ。特殊装備も入れてパワーアップは全部で13種類



←モデルチェンジしたビッグコアは、カラーで見るとよりいっそうキレイな姿♡

グラディウスからパワーアップ

	グラディウス	グラディウス2
メインステージ数	8	7+α
エクストラステージ数	4	?
パワーアップ	6	13
エクストラアイテム	なし	4
容　量	1メガ	1メガ
音響用IC	PSG	SCC+PSG
音響出力ポート	3	8
BGM数	14	17+α
擬音数	28	47+α

©コナミ

SOON スーン

夏もたけなわで夏休みもたっぷり♡　暑い毎日を楽しく過ごすためには、ゆっくり遊べるゲームがあるといいな！　そういうわけで、突然やってきたコナミの超大作『グラディウス2』をはじめとして、昔なつかしのキャラクタが活躍するゲームなど、いよいよ〆切をシカトしてしまったとても新しいゲーム情報を楽しんでください！

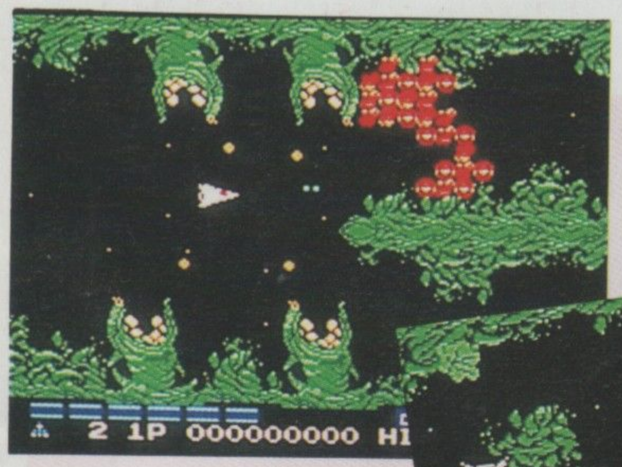
↑ビックバイパーのパイロットを勤めたジェイムスが操縦する「メタリオン」

グラフィックはますますきれいだ！

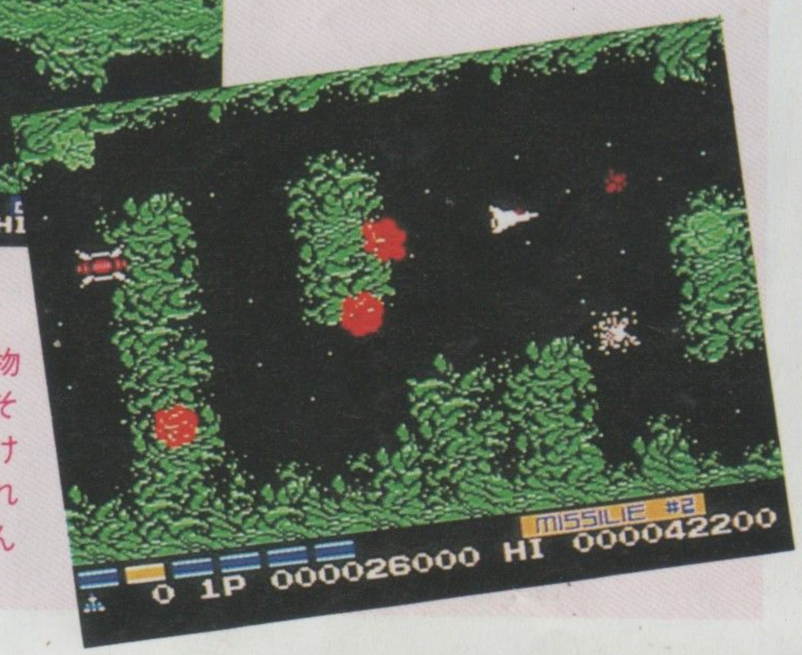
『グラディウス』の人気が高い理由のひとつにグラフィックの美しさがあるけど、第2弾もその伝説を裏切らないみごとな画面に仕上がっている。下絵が相当不気味なんだろうけどとても細かく書いてあるのでそのきもち悪さといえばかなりキョーレツなものがあるぞ。

場所によっては、目の前の柱を壊しながら自分の抜け道を作らなければ進めないところがあるなど、ステージごとのマップ構成にもくふうが見られるのだ。まだ完成していないのでステージ3までの画面写真しか見れないんだけど、これでも十分大物の予感がするね！

ステージ1 怪奇植物

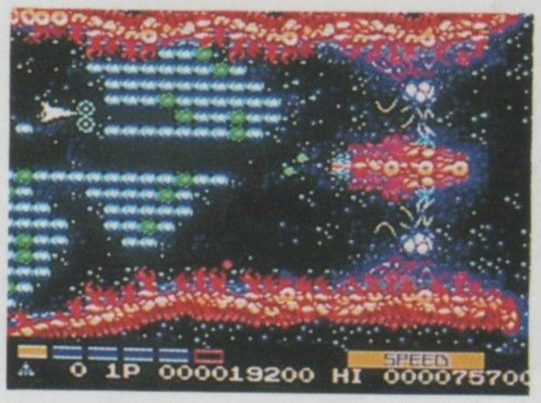


←この上下に生えている植物は、近づくと急に伸びて攻撃をしてくる。ゼンマイの怪物なのかな？

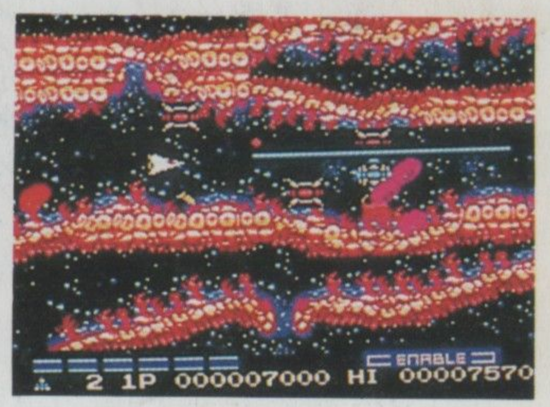


←青々と繁った怪奇植物は完璧なジャマもの。そこに敵が飛んでくるわけだから、音楽に聞きほれる余裕なんかないじゃん

ステージ2 特殊細胞

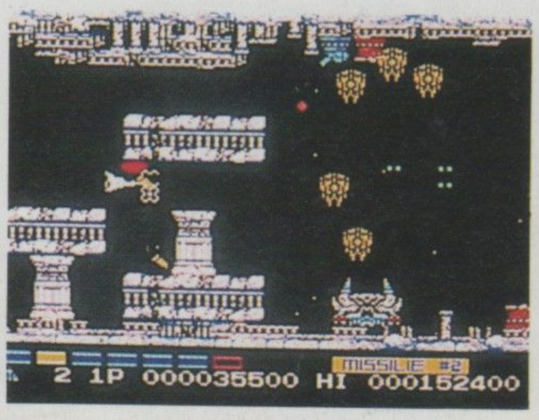


↑バリアで自機を守りながらやっとここまで来た。目の前には脳ミソらしい敵が待っている。慎重に進もう！



↑なんとなく、血管の中を連想してしまう背景だ。狭いので敵をかわすのがせいいっぱいなんだけど、疲れるなァ

ステージ3 パルテノン



↑何も考えないで柱を壊していたら、失敗してしまった。ささえのなくなった石が上から直撃してくるぞ〜！

↑オプションにミサイルにレーザーを装備。このぐらいパワーアップしてないと安心してゲームできないよな

BATMAN バットマン

パック・イン・ビデオ ☎03-226-9491
9月下旬発売予定

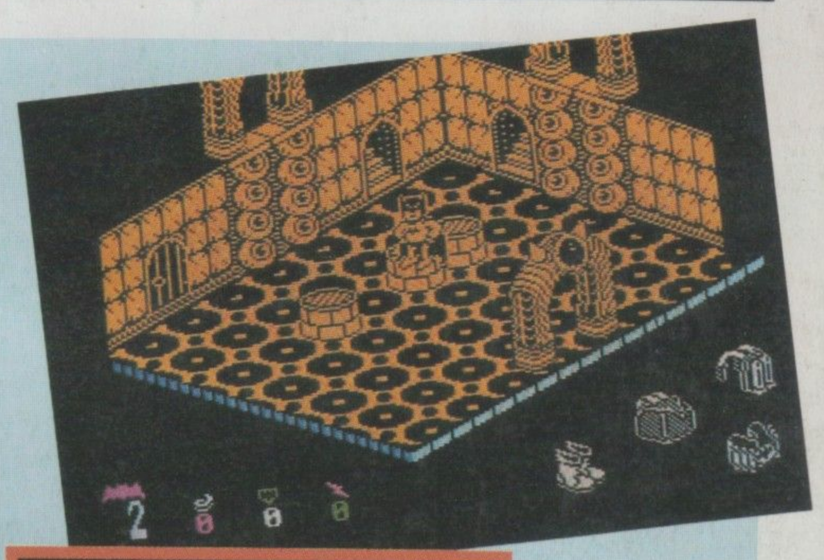
媒体		RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

アメリカンヒーローのアクションゲーム

アメコミ流行(ばや)りの近頃ではバットマンプリントのTシャツを着てるヤツがわりといたりするけど、もちろんバットマンは服の模様になるために生まれてきたんじゃない。もとはスーパーマンみたいな正義の味方として、アメコミ界のヒーローだったんだ。

ゲームでは少し背が低くなって、2等身で登場する。彼の目的は、長年の宿敵であるジョーカーとリドラーにさらわれた、かわいい弟のロビンを救出することだ。ロビンは地下洞窟の奥に捕らえられていて、愛車の〝バットクラフト〟でなければ探しに行けない。

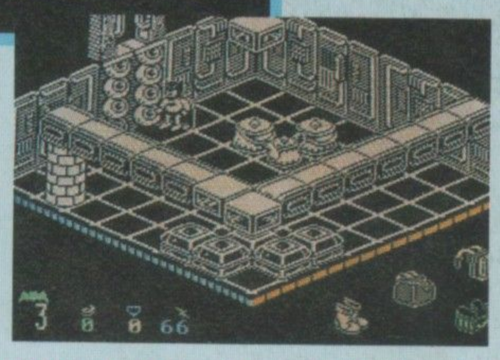
肝心のバットクラフトはバラバラになっているので、まずパーツを集めて組み立てるのが最初の目的になるんだ。パーツは150もある地下室から探すんだけど、地下室にはワナがいっぱいしかけてあるぞ。



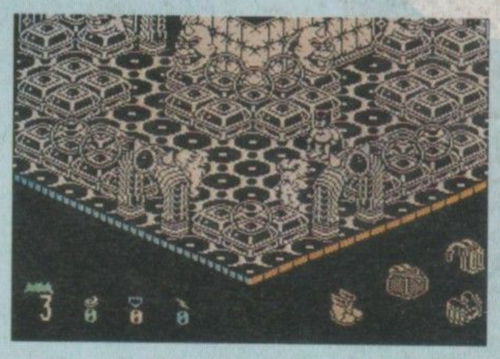
➔バットブーツ・バットベルト・バットバッグも探すもの

➔画面はこんなふうに3Dっぽい。バットマンがかわいいし

➔りりしいバットマン。変身前は何の仕事をしているのかな？独身なのかな？



➔バットマンは攻撃できない。敵の移動パターンを読んで動こう



➔パーツを取るとジャンプができたり足が速くなったりするのだ

牙龍王 がりゅうおう

ザイン・ソフト ☎0794-31-7453
9月6日発売予定

媒体		VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	未定

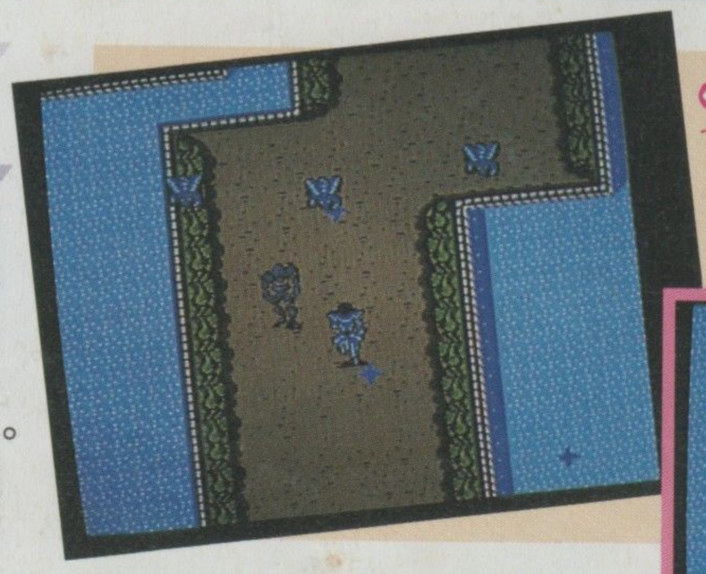
奥深い山で神の子と悪鬼の戦いが始まる

舞台は平安時代。神童と言われていた「藤原政光」は、医学を志して中国へ渡ろうとしていた。そのころ中国では〝山海経〟という山で、悪鬼たちがうごめいていた。

そして彼らは政光が神の子であると知ると、政光の乗った遣唐使船を沈めてしまった。

白いモヤの中で目ざめた政光は神の声を聞き、よろいをまとって悪鬼の巣窟(そうくつ)の山海経へ行くことを決意した。

山海経までは、全7ステージからなる長い道が続いている。はたして無事にたどりつくことができるだろうか。



➔敵も含めてキャラクタは全部で160種類ぐらいいるんだって

➔入りくんだけわしい山道をどう進むか。緊張の連続だ！

©パック・イン・ビデオ
©ザイン・ソフト

COMING SOON

CRAZE クレイズ

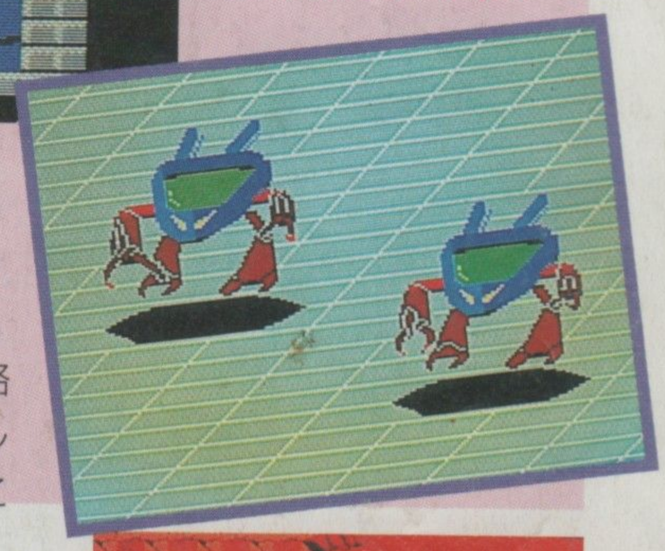
HEART SOFT ☎045-461-6071 9月発売予定			
媒　体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価　格	5,800円

3D画面でスーパーバイクが激走！

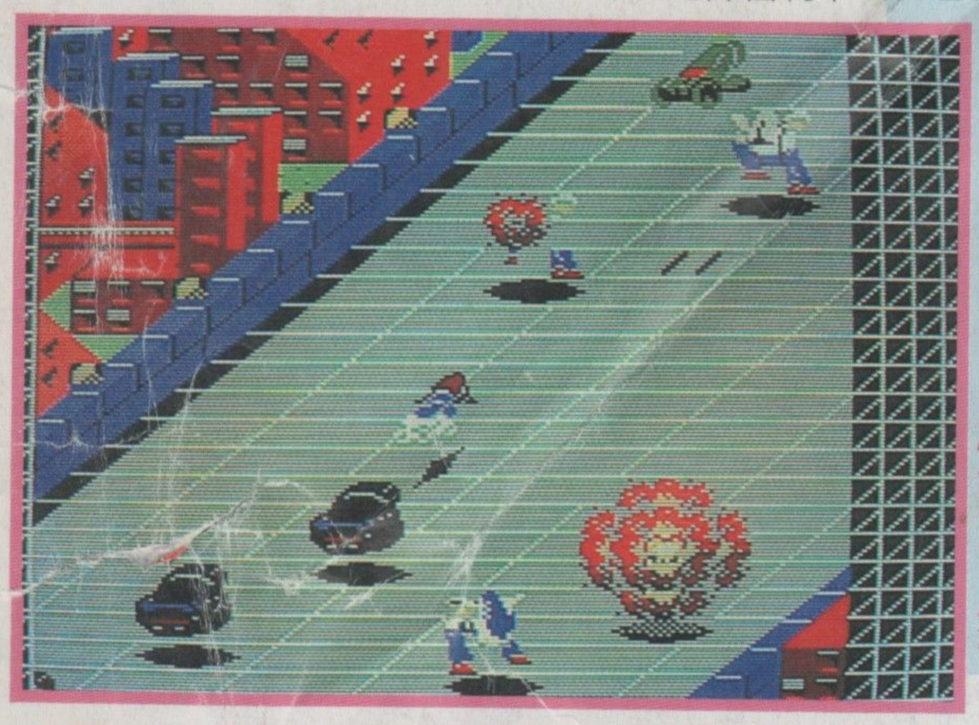
核戦争からずいぶん長い時間が過ぎ、人類は再び栄華を取り戻しつつあった。やがて人々の間に、高級・中級・低級の階級が生じ、高級市民の作り出した管理コンピュータによって、低級市民は追われてしまう。

そんなある日、管理社会に抵抗する組織のボス「ルシア」が高級市民に捕らえられてしまった。〝走る狂気〟の異名を持つ「クレイズ」は、自慢のバイクで障害物やコンピュータ制御された敵の車をかわし、高級市民の街へと向かった。磁場空間やワープ空間など、さまざまなワナが隠れる道路を高速で走るのだ！　はたしてクレイズはルシアを救うことができるだろうか。

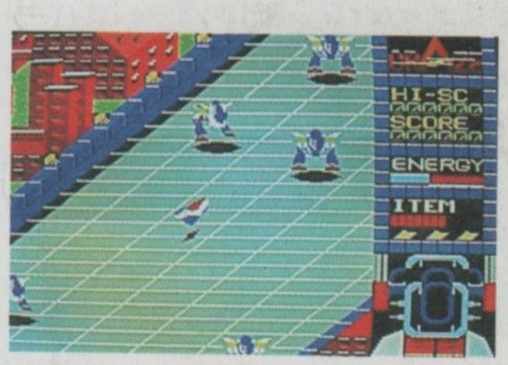
走りならオレの右に出る者はいない。ルシアは必ずオレが助け出してみせるぜ



高級市民の街にはこんなメカメカしい敵が潜んでいる。武器を取っていないと戦えない相手だ



道路にはアイテムが落ちている。取るとクレイズのバイクはどんどん高性能になるんだ



敵は、ジャンプして潰したり道路から押し出してやっつけるワケ

スピードアップしすぎるとカーブを曲がりきれなくなるのだ

COMING NEWS

「△月号のCOMING SOONに載っていたあのゲームはどうなったの?」なんて思っているキミのために情報のフォローをするこのコーナーをつくりました。

まず、アスキーの『**戦場の狼**』MSX2版は、9月発売の予定になりました。ハル研究所の『**ずっこけやじきた隠密道中**』は8月下旬の発売予定に。電波新聞社のMZ版からの移植ゲーム『**迷宮への扉**』『**Sofia**（ソフィア）』は9月発売に変更しました。また、日本テレネットの『**女神転生**』が7月下旬発売。東芝EMIの『**ダイナマイトボウル**』は8月26日に発売が決定となりました。この2つのゲームは、まだMSX版の画面を紹介していなかったので、ひと足先に完成した画面をこの場でながめて楽しんでください。

ダイナマイトボウル

個性あふれる5人のメンバーからひとり選んで遊ぶ。迫力のボウリングは、もうすぐ楽しめますっ！

女神転生 ～デジタル・デビル物語～

好評のPC-88版に続く、MSX版の画面。グラフィックが落ちるのは残念だけど、ゲーム性はどうかな？

©ハート電子 ©東芝EMI/ソフトビジョン ©日本テレネット

FAN VOICE

通信ネットワークで結ばれた、未来社会を夢見たソフト作り

わたしたちT&Eソフトがこの業界に入って約5年たちました。そのころわたしたちが夢見ていたのはちょっとしたSFみたいなもので、一家に1台パソコンがあり、それが通信ネットワークでつながって、ソフトが週刊誌のように続々送られているような世界が到来することでした。

そういえば、MSXユーザーのみなさんにも楽しんでいただいている『ディーヴァ』も、もともとはそういうわたしたちの夢のなかから発想されたものでした。『ディーヴァ』のそもそものアイデアは、通信ネットワークを使って多くのプレイヤーが情報を交換しながら謎を解いていくという、なかなか大胆なものだったのです。

ただ、通信自体がまだ一般には普及していない状態だったので、結局ふつうのパッケージソフトとして制作することになったわけです。

通信ネットワークをはりめぐらした社会が実現するには、まず端末機つまりパソコンが普及しなくてはなりません。そのためには、規格が統一されていること、価格が安いこと、操作がかんたんなこと、ソフトが充実していることという4つの条件があるだろうと思います。最近人気のある低価格のMSX2などはまさにその条件を満たしたもので、わたしたちはいよいよ当初夢見た社会に近づいてきた、少なくともその下地ができた、と期待をかけているところです。あとは、わたしたちソフトハウスがいいソフトを作ってユーザーに提供するだけ。そんな思いでこれからもがんばるつもりです。

横山俊朗

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の横山氏が指名した人物は、『は～りぃふぉっくす』、『大戦略』(MSX2版)、『めぞん一刻』などで有名なマイクロキャビンの大矢知社長です。

PROFILE

よこやまとしろう　1975年、立教大学経済学部卒。81年、弟の横山英二(現・副社長)氏とともにT&E SOFTを創業(法人としての設立は82年)。現在、T&E SOFT代表取締役社長。1951年、岐阜生まれ。

EDITOR VOICE

アリジゴクとかクモみたいにただひたすら読んでもらうのを待っている……雑

誌というのは、宿命的に無口で恥ずかしがり屋のメディアである。テレビ番組とかビデオとかCDのように音や光で注目を集めたいなと思いつつ、今月も「これ、コウモリに見える？」だの「ここの文章、ヘン」だのグチグチいいあって、ただ手にとってもらうのを待っているだけのつつましいわたしたちである。だから、今ここを読んでいるキミはいい子だ、あなたはよい人だ。そういう正しい人たちともっとお近づきになりたいと思って、わたしたちはこの雑誌のいろんなところでいろんな「募集」をやっている。たとえば、もう締切が過ぎた「AIクラブ・アイデアコンテスト」、ただいま募集中の「プログラムコンテスト」、欄外の「戦略募集」、軽く募集している「F・F・B」(そういえばほとんど2色ページだなあ)。雑誌の募集って何かに似てると思ったら、手紙でしか気持ちを伝えられない純情少年少女に似てる。目立たないけれど、よろしくねとかなんとかいいつつ、

次号10月号は
新しい友だちができそうな
9月8日発売!!

AD INDEX

アイレム販売……106
アスキー……129
カシオ計算機……4
コナミ……95
ザイン・ソフト……107
サンクレスト……62
ソニー……表2、3
T&Eソフト……100、101
東芝EMI……102
㈱日本テレネット……105
日本テレネット㈱(京都)……110
日本ファルコム……98、99
ハート電子……103
HAL研究所……104
パック・イン・ビデオ……109
ホット・ビィ……108
ポニー……130、表3
松下電器産業……96、97、表4

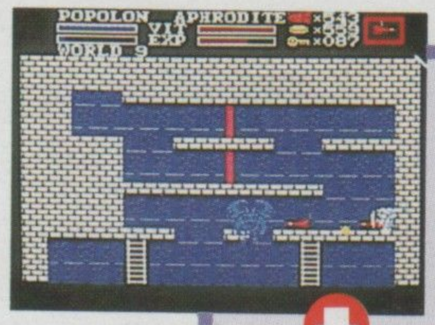
■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR IN CHIEF＝山森尚■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋今野文恵＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋岩井浩之＋小幡英司＋佐藤善一＋白戸知巳＋永吉敏男＋橋本光弘＋半沢誠一＋村松孝英■STAFF PHOTOGRAPHERS＝渋谷納布＋浜野忠夫■COTRIBUTORS＝菅はるこ＋田崇由紀＋萩原脩＋矢荻茂樹＋横川理彦■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵■GENERAL COORDINATOR＝島宮美幸　〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝(有)デザイラ〈人見和一・鈴木潤〉＋原健二＋若尾輝見＋菅治孝＋粕谷利昭■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき＋なつやませいじゅ＋中野カンフー■COVER ARTIST＝青柳義郎■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野紀子・佐取恵・黒川万里子・飯島久美子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店　1987　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ガリウスの迷宮
～魔城伝説II～

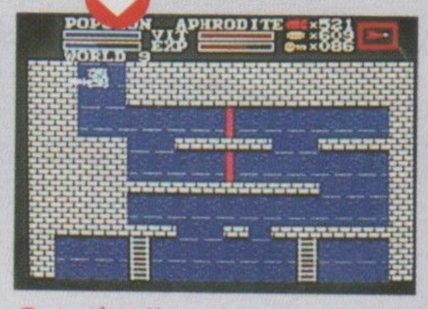
ここはワールド8に引き続いて、広い灼熱地獄が待ち受けている。ワールド8との違いは、たとえ絨毯を持っていても溶岩が消えないというところだ。落ちたらあきらめるしかないな。

大悪魔の部屋に行くには、左側の部屋を上に昇っていくのが近道なんだけど、マジカルロッドや聖水は右側の部屋にあるので、先に右側から攻めていこう。慎重な行動が成功につながるのだ。



ここの中悪魔のイルも、バジリスク並みに手強いのだ

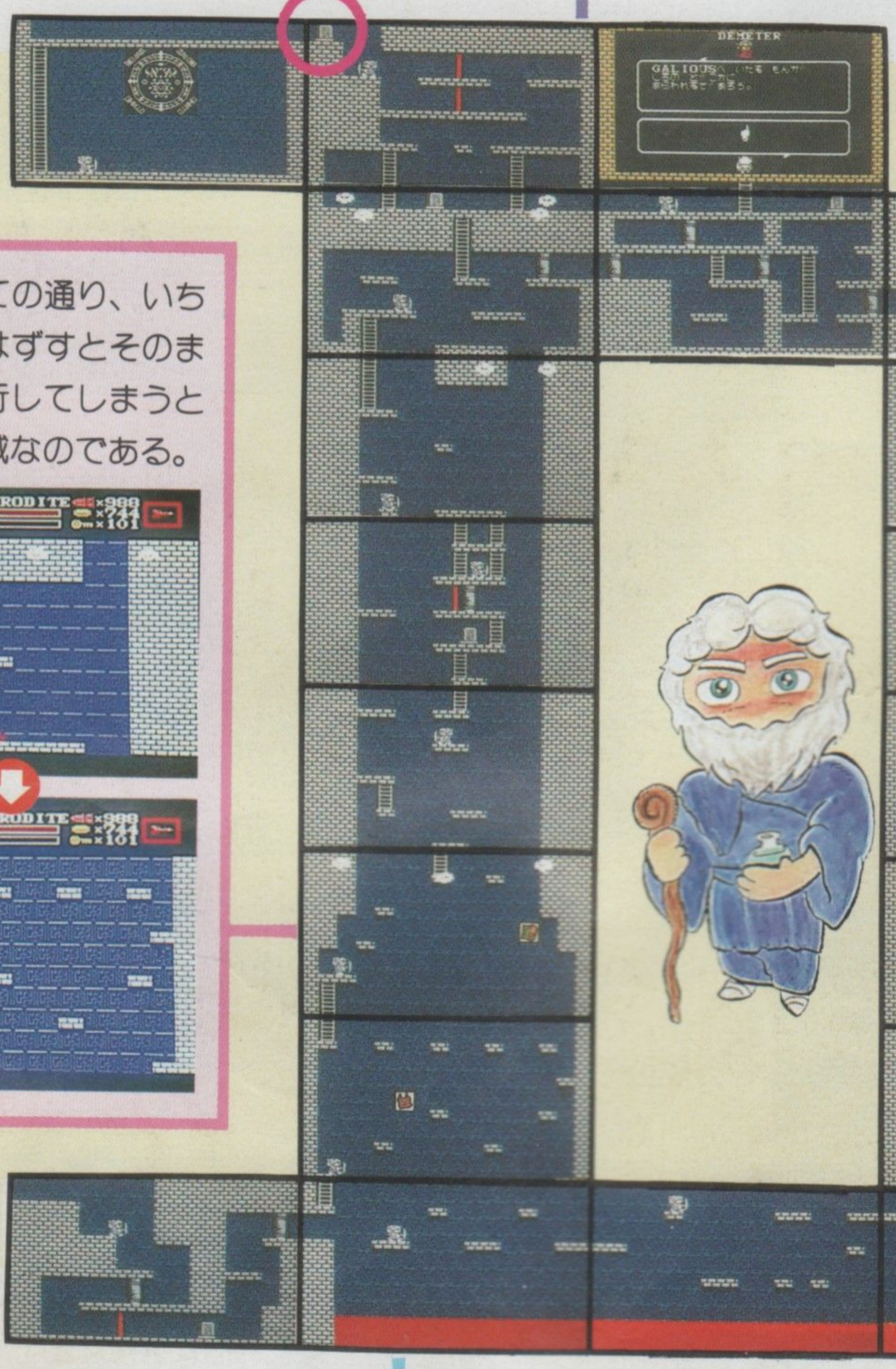
この部屋の中悪魔のイルを倒すと天井がぽっかり空き、さらにその左上の壁を突くと左側の壁が消えて、大悪魔の部屋と貫通するのだ。



まず天井にポッカリ穴が空き、さらに左端の壁を突くと

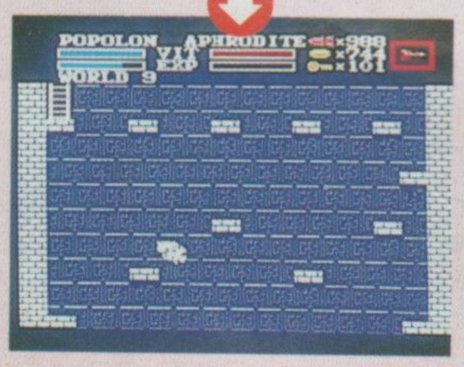
しかけはこの部屋に集中せり

そしてこの部屋には呪文の書いてある石碑まであるのだ

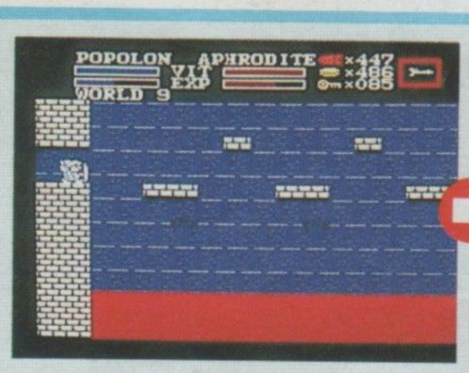


落ちるとヒサン！

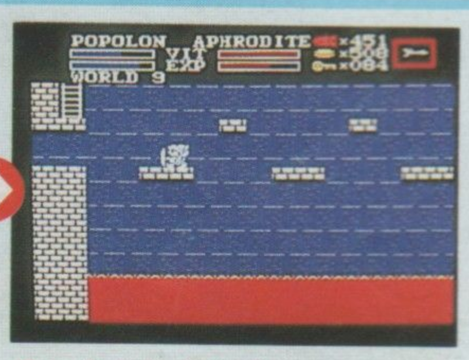
ここは見ての通り、いちど足を踏みはずすとそのまま下まで直行してしまうという危険区域なのである。



START



よく見るとこうもりがたくさんいて、とっても危険なのだ



こうもりを全滅させると、左端にはしごが出現したぞ

いきなりはしごが出現

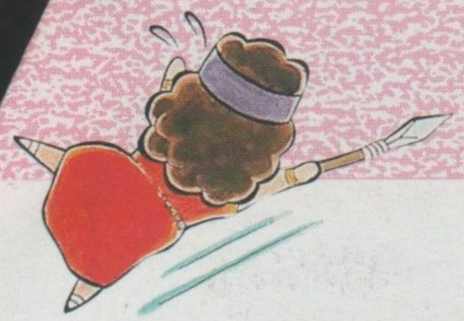
この部屋は、足場も悪いうえにこうもりの巣窟だったのだ。面倒だから短剣でこうもりを全滅させたら、いきなりはしごが出現したぞ。

デメテル

ガリウスへ至る門が城のどこかに現れるであろう

マップ上のアイテムの見方

マジカルロッド　聖水　マント　マップ

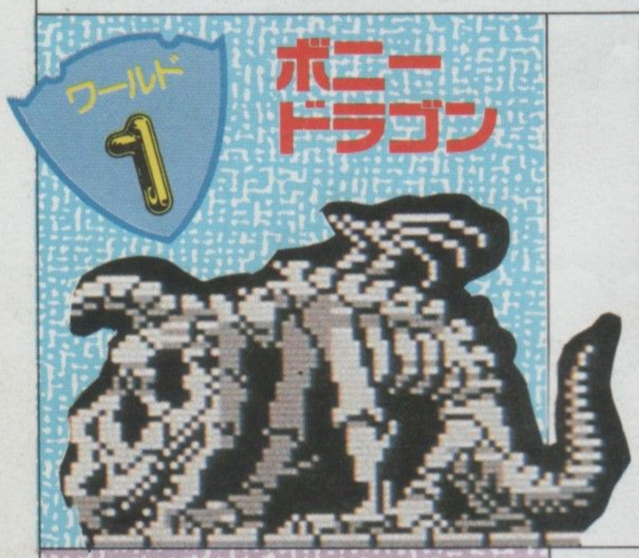


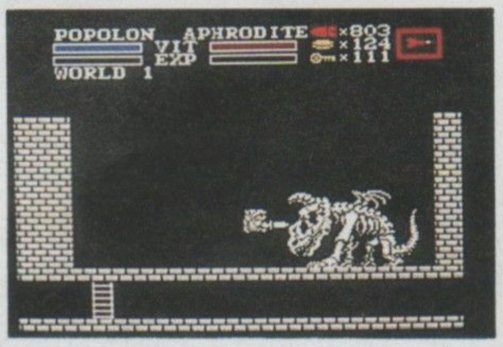
大悪魔にも必ず弱点はあるはずだ！

ここでワールド1～9までの大悪魔を、弱点を中心に徹底的に解剖してみよう！

使う武器によって、大悪魔に与えるダメージがかなり違ってくる。表は武器とその効果を示していて、○はとても有効な武器、△があまり効果がみられない武器、×はまったく効果がない武器となっている。どのワールドの大悪魔も、だいたい効果がある武器がひとつか2つくらいなので、持っていることを確認してから攻撃をしかけよう。また、あちこちと適当に攻めるのは能率の悪いやりかたで、弱点だけにマトをしぼって徹底的に攻撃を続けるのだ！

大悪魔はしぶといヤツがそろっているので、忍耐力も必要だぞ。

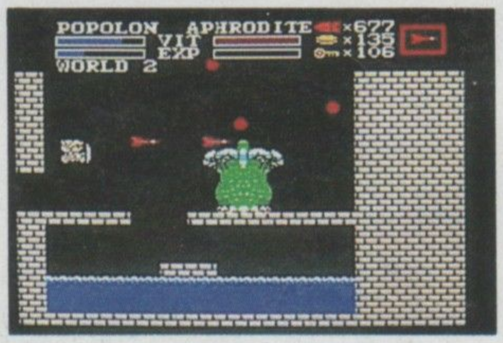




↑ボニードラゴンの弱点は額だ！剣で突くのもいいし、面倒ならアローをガンガン見舞ってやれ！

ワールド1の大悪魔、ボニードラゴンの弱点は、ズバリツノのはえている額だ。アローならば数発で倒せるし、剣で突くのもOK！　度胸があるなら、接近戦でこいつが上下にジャンプするのに合わせて剣で突いても楽しいよ。ただし、こいつの投げる骨にはぶつからないようにね。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	×	△	○

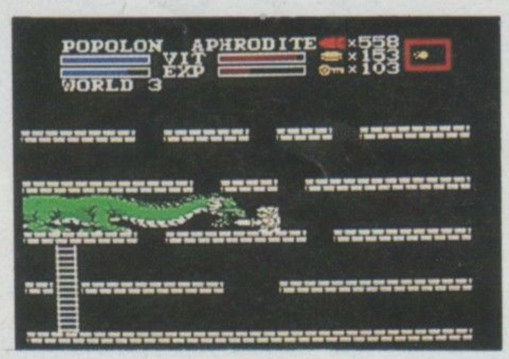


↑何度も何度もジャンプしながらアローを連射せよ！　こいつは耐久力があるので持久戦を覚悟！

きれいな名前にそぐわないグロテスクな姿。つぼみの状態から花弁を開き、開くときに花粉を飛ばして攻撃してくるぞ。弱点はその花粉を飛ばす突起の先端なのだ。たいして強くないので花粉に当たらなければ失敗はしないはず。

ただし剣で突くのは地味で辛いので、やめよう。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	×	△	×

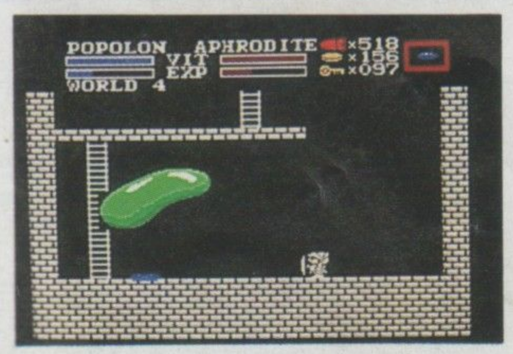


↑相手をおびき寄せてから剣で突くなり、ファイヤーを使おう。接近戦に持ちこめば楽勝さっ

この長い首から吐き出す炎に触れると、かなりのダメージをくうので注意すること。

こいつは炎を吐き終わるとしばらく動かないので、そこを攻めよう。武器はファイヤーも効くけど、それよりもこいつは動かないのだから、弱点である口を剣で連続して突くほうがもっと効果があるよ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	×	×	○	△	○



↑意外に大きく跳ねるので最初はビックリするかもしれない。だけどその動きを読めれば簡単だよ

こいつは体をすり寄せながら体当たり攻撃をしてくるので、絶対に接近戦に持ちこんで剣で攻撃してはいけない。

となると、こいつの性格を利用して、マイン(地雷)を設置しておいて近寄ってきたら逃げるという、おびき寄せ攻撃しかないね。ちょっと暗いけどがんばろう。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	×	×	×	○	×

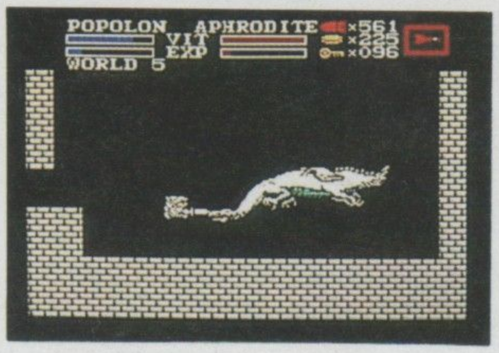
ガリウス Q&A

Q；死神のいる神殿に入れません。どうしたらいいのですか。

A；それは塩というアイテムを持っていないからだと思うよ。死神に蘇生を頼みにいくのだから、厄除けの塩を体にふっておかないと反対に殺されちゃう、てなことがあるわけないか。ナンマイダブ、ナンマイダブ……。

ガリウスの迷宮
～魔城伝説II～

ワールド5 ドンラ

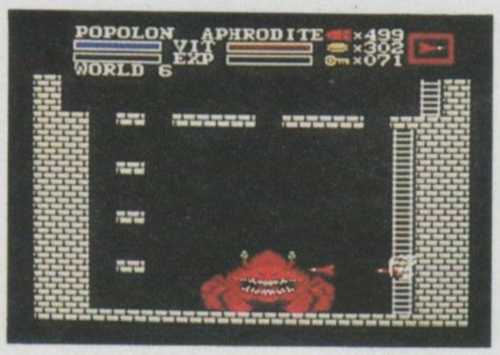


↑ドンラは動きが複雑だから、よほど自信がある人以外には、剣で突くのは勧められないよ

ドンラもイルシーブドラゴンと似た性質を持つ。だから炎を吐き終わったあとで剣で突くのもいいんだけど、残念ながら効果的ではない。それはドンラが首をうねらせるので口への狙い撃ちが困難だからだ。ただしアローが効くので、アローを連射しての遠隔攻撃が最も倒しやすい。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	×	△	○

ワールド6 アーリアン

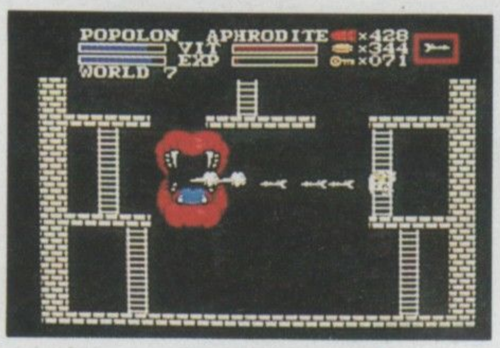


↑頭が弱点だからといって、こんな位置で戦いを臨むなんて無鉄砲もいいとこだよ

アーリアンは、とにかく下から泡を吹いて攻め立ててくる。だから下での戦いは不利な接近戦になるので絶対にダメ！　ただひたすらに上からファイヤーを落として攻撃しよう。でもカニの動きは横バイだから、移動パターンは読めるはず。狙い撃ちも可能ってわけ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	○	×	×	○	×	×

ワールド7 ビッグリップ



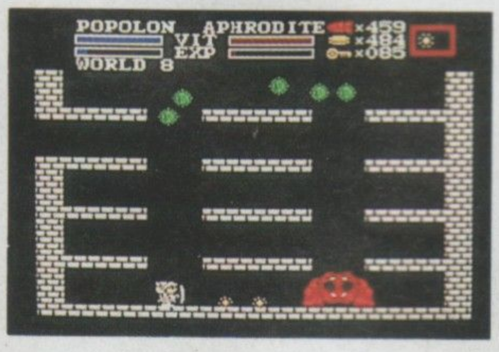
↑もし追いこまれそうになったらはしごを使ってうまく反対側に避難しなくちゃ。ホントでかい口！

いきなり口を大きく開けたかと思うと、ツバを吐きかけてくるきったねェヤツ。

でも、こいつの弱点はその大きな口の中なのだ。セラミックアローで攻撃すれば、吐いてくるツバごと貫通させて見事に命中させることができるぞ。ちなみに接近戦は危険なので控えたほうがいい。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	○	×	×	×	×

ワールド8 モンスター

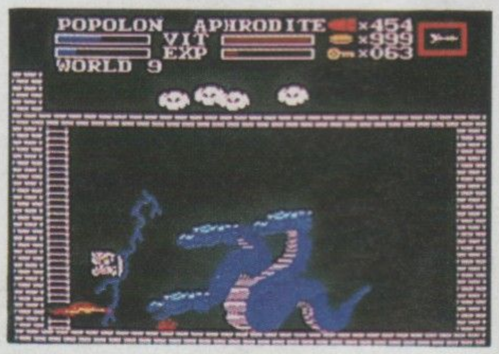


↑うまく下に降りてきたら、チャンスとばかりにローリングファイヤーを撃ちこめ！

動きが敏捷(びんしょう)で体が小さいので攻撃しにくい敵だ。ただしこいつの攻撃手段の、接近戦で体当たりをしてくるところを利用して最下段へおびき寄せるのも手だ。また、こいつが最初に出現する場所がいつも中央最上段と決まっているので、待ち伏せして先制攻撃もできるのだ。

武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	×	○	×	△	×

ワールド9 キングドラゴン



↑痛い！　熱い！　上にいるライディーンはとにかく邪魔だ。早くあっちへ行ってくれェ～

助けてくれーって悲鳴をあげたくなるね。なにしろキングドラゴンの吐く炎と、頭上のライディーンが落としてくる雷の挟(はさ)み撃ちにあうんだから。階下にいることは最もタブー。雷に何度撃たれても這(は)いあがる不屈の精神と、狙い撃ちの正確な腕がないと絶対に倒せないぞ。

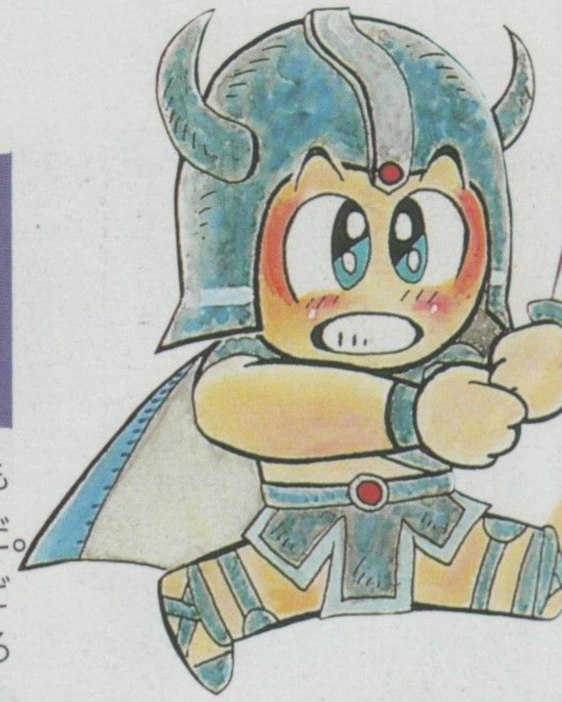
武器	アロー	セラミックアロー	ローリングファイヤー	ファイヤー	マイン	剣
効果	×	○	×	×	×	×

ガリウス Q&A

Q； ワールド9のキングドラゴンが倒せません。助けてください。

A； バイブルというアイテムがあるよね。実は、そのアイテムを持っているとCTRLキーを押すだけで、敵の動きを止められるのだ。これでキングドラゴンの炎もライディーンの落とす雷も恐くないぜ。

ワールド10だけど何かヘン？



ワールド9の大悪魔キングドラゴンを倒したら、目指すはガリウスの待つワールド10だ。でも、ワールド10にはなぜか入口が4か所もあるのだ。

ガリウスはいったい何の目的でこんなことをするのだろうか？　なぜ外部からの侵入者をこれほどまでに拒もうとするのか？　まったく謎である。どこか異様な気配さえも感じさせるワールド10なのだ。これから先には、いったいどんな秘密が待っているのだろか？

何か取り忘れていない？

ワールド9を突破した時点で、もういちどサブ画面でアイテムを確認してみよう。何か足りないと思わないか？

そう、このゲームで最も重要なアイテムの"十字架"がないのだ！　でも、城内もワールドもくまなく探したはずなのに、どこにも見あたらない……。てなわけで、実は城内には隠し部屋があったのだ。7ページを見て確かめてほしいけど、I（アイ）－5がズバリその隠し部屋なのだ。

ほぼ偶然に見つけたのはうれしかったんだけど、中に入ってみてまたひと苦労。肝心の十字架はとっても意地悪なところに置いてあるんだ。でも、必ず手に入れなくちゃ！

十字架

コールド10にはマップがないから、アイテムはこれで全部

Ｊ－5の部屋の左側の壁だけが壊せる。剣で何度も突き、下の踊り場に着地しないといけないのだ

十字架も取ったことだし、これでひと安心だわね

さあ、これから十字架を取りにゆくぞ

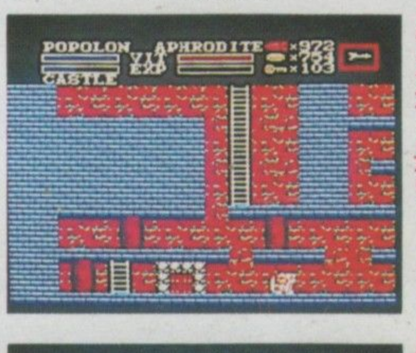
隠し部屋を発見したのはいいけれど、実際に十字架を取るのは非常に難しい

なぜか入口が4つもある

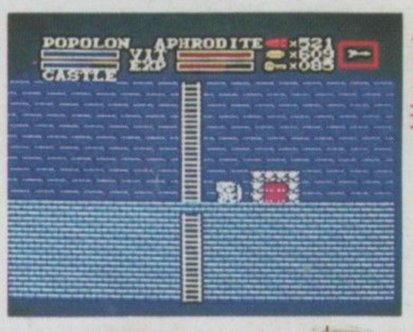
ワールド10の入口は4か所に現れるが、その出かたには法則性がなくてまったくのランダムなのだ。場所によってかなり遠まわりしなければいけないところもあるので、なるべく近場を選ぼう。もしイヤな場所だったら、何度もリセットしてパスワードを入力し、やり直そう。

ワールド9のすぐそばに出現

ここがいちばん面倒な場所なのだ



のが最も近い



点に出現!?

物語はギリシャ神話が背景になっている

デスだけ仲間はずれデス

このゲームに登場するポポロンとアフロディテや、さらにデス（死神）以外の5人の神様は古い古いギリシャ神話に出てくる「12神」と呼ばれるとても偉い神様たちなのだ。ここでは少し、ポポロンとアフロディテに関する面白い話を紹介しよう。

ポポロンはアポロンと呼ばれる青年美を象徴する太陽神であり、特に銀の弓矢を射る弓の名手としても有名だったそうだ。

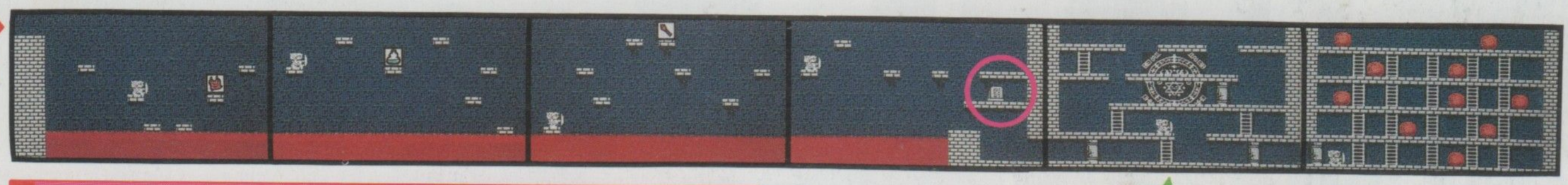
いっぽうアフロディテは、ビーナスと同一神。愛と美の女神としてあがめられていたが、意外にも恋多き女性として数多くの男性と、浮き名を流していたと伝えられている

ガリウス Q&A

Q；金の盾を売ってる神殿を見つけたのに売ってくれません。どうしてですか？
A；それはきっと銀の盾を買ってないからじゃないかな。盾は銅→銀→金の順にしか買えないから、ちゃんとコインをいっぱい貯めておかなくちゃ。

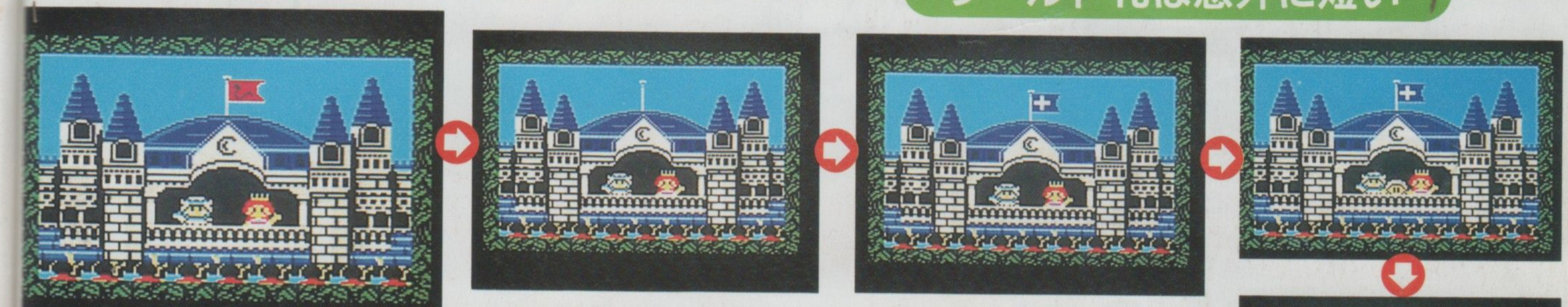
ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～



エンディングに待ちうけるものは？

ワールド10は意外に短い



いよいよ大魔司教ガリウスとの決着のときを迎えたのだ。今までクリアしてきたワールド1～9までとくらべると、ワールド10は意外に短い。

ワールド内のしかけもまったくなく、注意する点は狭い足場から足場へのジャンプだけ。もし溶岩の中に落ちたら今度は面倒だぞ。羽はワールド1～9までしか使えないから、再びワールド10の入口に戻るには歩かなければならないのだ。

魔法陣が浮かびあがっている部屋が見えるだろう。ガリウスはこの部屋にいるのだ。今まで出会ったこともないような強さを誇る敵、ガリウスをキミは倒せることができるだろうか。

さらに魔法陣のある部屋の後ろにもうひとつ妙な部屋があるのに気がつくだろう。この部屋はいったい何の部屋なのだろうか。

キミがもしガリウスを倒すことができたなら、素敵なエンディングが待ち受けていることだろう。

このエンディングを見ることができるのは、ガリウスを倒したキミだけなのだ。

```
EPILOGUE
THANKS TO YOU, THE BABY WAS
RESCUED SAFELY. THE KINGDOM
TOOK BACK PEACE AND VIGOR.
POPOLON WAS AWARDED THE
CROWN FOR HIS ACHIEVEMENT. IT
WAS DECIDED THAT HE PROTECT
THE KINGDOM WITH APHRODITE
AS HIS WIFE FOR THE REST OF
THEIR LIVES. THIS LEGEND WILL
BE TOLD AGAIN WHEN THEY ARE
APT TO LOSE BELIEF IN LOVE.
```

キミのおかげでパンパースは無事救出された。グリーク王国に再び平和と活力が戻ったのだ。ポポロンはその功績をたたえられ王位を継承することになった。彼は、妻アフロディテとともに2人の命あるかぎり王国を守っていくこととなった。

この伝説は、人が人の愛を信じられなくなるような時代が来たとき、再び語り継がれてゆくことだろう。

（魔城伝説 II　—完—）

マップ上のアイテムの見方　マジカルロッド　聖水　マント

FAN-ATTACK

最強の戦士ジャガー5の登場！ ゴールデントライアングルのボスを倒せ！

東南アジアの奥地、魔の三角地帯には麻薬密売ルートの源であるケシ畑がある。ジェフをはじめとする5人の勇士が正義のため現地にむかった

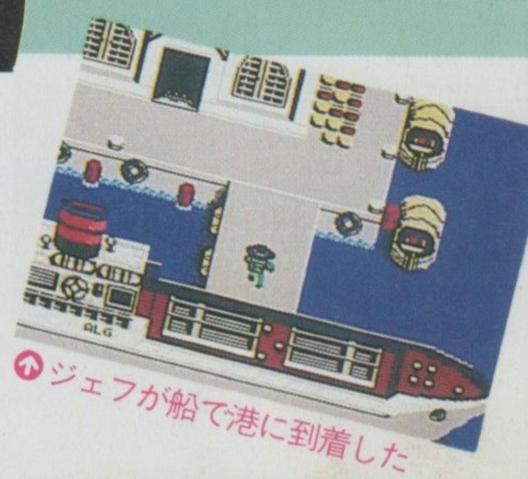
魔の三角地帯作戦 ジャガー5

ハドソン
☎03-260-4622
発売中

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX　MSX2
RAM	16K
価　格	5,800円

麻薬組織を壊滅せよ！

東南アジアの一角に、俗に魔の三角地帯と呼ばれる場所がある。麻薬を作るためのケシ畑があるので、そういわれているのだ。その密売ルートの源を絶つために各国から5人の戦士が選ばれた。ジェフ、アン、ガーディック、ウコン、ロジャーのメンバーだ。密令を受け5人の敵ボスそして悪の総首領を倒すため、現地におもむくのだった。戦いに必要な武器、食料、情報を収集し任務を遂行せよ！



↑ジェフが船で港に到着した

登場キャラクタいろいろ

ここで紹介するのは町や各エリア、8ステージに登場する人たちのごく一部。中には善良な市民もいる。でも、町の中に敵も隠れている。油断は禁物だ。この他に店や家の中にいろんな人がいるよ。

市民

→「商店街」「農場」に出てくる。女の子だけ攻撃してこない

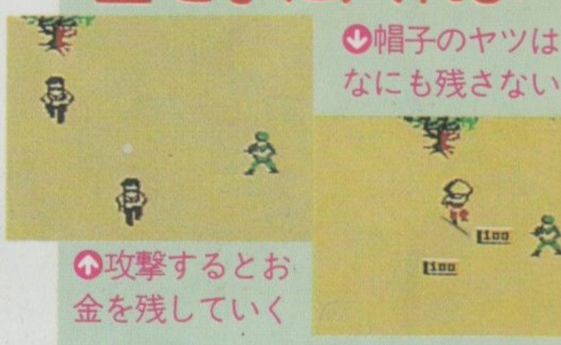
僧侶

→寺院で出演。彼も敵だ。銃で攻撃してくる

兵士

→それぞれ攻撃されたときのダメージが違う。黒いヤツが手強い

金を手に入れよ



↑攻撃するとお金を残していく

↓帽子のヤツはなにも残さない

武器や食料などを調達するにはお金が必要だ。敵を攻撃するとお金を残していくよ。

戦いに必要なアイテム

5人ともはじめから持っている武器は銃だけ。これだけじゃ悪と戦うにはあまりにも心細い。集めたお金で「商店街」や「農場」にある店で武器を調達していこう。戦いの途中で、ケガや空腹でパワーダウンしてしまうので、これを回復させる食料、薬も忘れずに。アクセサリーは「湖」でしか手に入らないアイテム。準備ができたら出発だ！

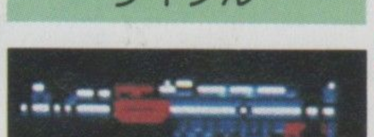
薬A、B

↑黄色いほうが安い。高い薬のほうが効く

食料A、B

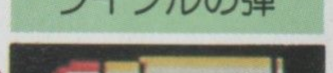
↑丸いカンのほうが高い。体力をつけるならこれを買おう

ライフル



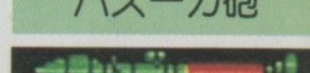
←弾の飛ぶ距離が銃より大きい。「商店街」「農場」で買うことができる

ライフルの弾



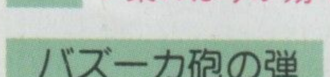
↑「農場」で売ってる。敵を攻撃しても出る

バズーカ砲



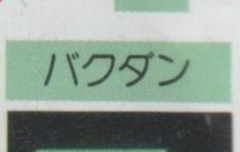
↑「農場」でしか買えない。重要なアイテム

バズーカ砲の弾



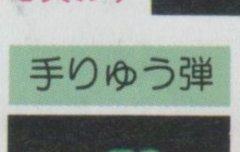
↑敵を攻撃しても出る。弾がないと使えないよ

バクダン



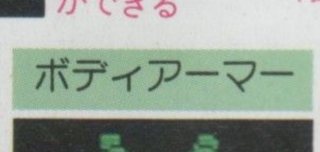
←セットしてから3秒後に爆発する。1度に複数の敵をやっつけられるぞ

手りゅう弾



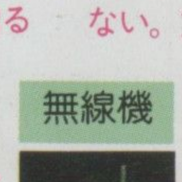
←「商店街」では16個「農場」では32個、敵を倒して手に入れると20個入りだ

ボディアーマー



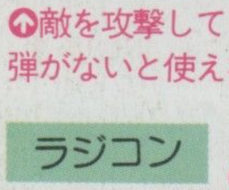
←敵の攻撃から身を守るには必要なアイテムだ。人数分だけ買っておこう！

無線機



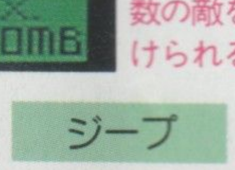
←コンティニューするためのパスワードを出すには、これがないとダメ

ラジコン



←バクダンの爆発時間をセットできる。「商店街」でしか売っていないのだ

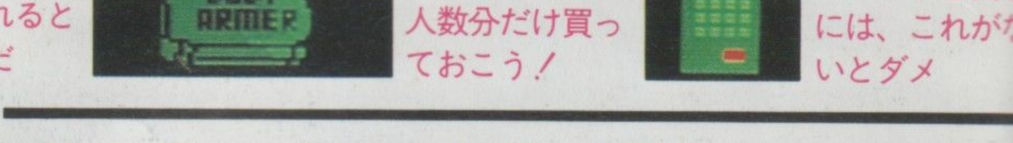
ジープ



←「商店街」から「農場」に行くには絶対必要だ。$500で貸してくれるよ

アクセサリー

←どれも高いのだ。女の子の気をひくのって、お金がかかってたいへん！



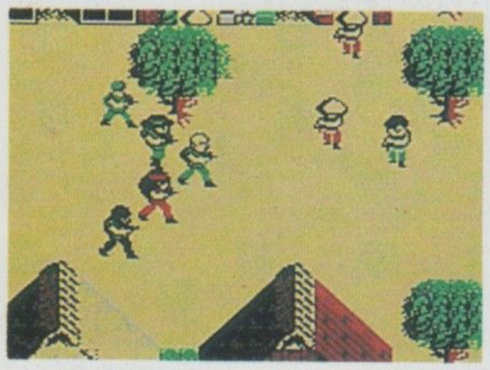
©1987 HUDSON SOFT・COMPILE

情報集めの開始だ！

指令1 主役5人を集めよ

4人の居場所とその情報提供者はランダムに決定される

JAGUR 5の5人がそろって町を歩くと泣く子もだまる！



ゲームはジェフが現地に到着したところからはじまる。ほかの4人は、すでに「商店街」のどこかに来ているのだ。まずこのエリアの各家に入って情報を集め、だれがどこにいるのか探らなくてはならない。5人がそろって初めて「JAGUR5」になる。4人の居場所は電源を切るたびに変わるので、そろうまで一気にゲームを進めたほうがいい。

この5人には火炎放射器、手裏剣など、それぞれ得意とする武器がある。ボスと戦うときはそれを使うんだ。

オレたち最強の5人組

かしら文字をとって J.A.G.U.R.(ジャガー) 5だ

JEF(ジェフ)

アメリカ人27才。ベトナム戦争に参加。麻薬に対して異常なうらみがある

ANNE(アン)

フランス人18才女性。共産国でスパイ教育を受けたが、アメリカへ亡命した

UKON(ウコン)

日本人、22才。伊賀と甲賀の両派に通じる唯一の忍者

GUADIC(ガーディック)

国籍不明。16才。以前の経歴がいっさい不明。女ではないかとのウワサもある

ROGER(ロジャー)

イギリス人30才。貧しい子供時代を経験。もとボクサー

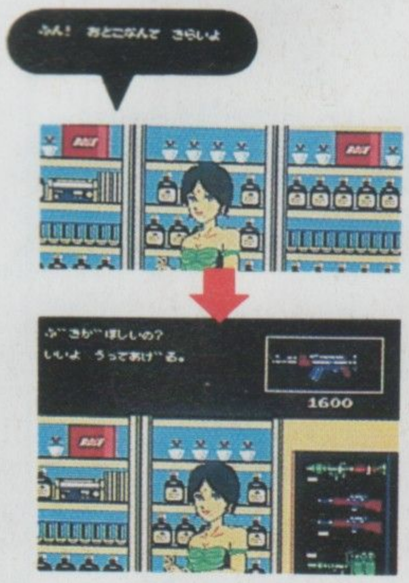
指令2 武器を手に入れるんだ

近くの家から情報を入手だ

かわいい女の子なんだけどね

武器や戦いに必要なアイテムは「商店街」のジャンク屋「農場」の店で買える。でも、東南アジアの秘密めいた雰囲気があって、「商店街」の薬屋やバーでも、闇でこっそり武器を売っているのだ。薬屋でしつこくせまること。そうしないと「そんなものはない」といわれてしまうからだ。バーでは女の子、つまりアンが行くと、たなの後ろから出してくれるなんてことも。

バズーカ砲や弾、バクダンなどは「農場」でしか手に入らない。その他のものは、値段の安い「商店街」でそろえていったほうがいいね。



美人のママは、アンが行くとすんなり武器を出してくれるのだ

指令3 農場に有力情報！

わらぶきの「農場」の家だ。ぜんぶ入ろう

同じようだけど少しずつ顔が違う

情報となるヒントを集めてクリアをめざせ！

5つのエリアに行ける「農場」は情報の宝庫だ。家に入ってどの場所で何をするのか、ヒントを聞き出そう。

綿密(めんみつ)な作戦が勝利への近道

戦うときはエリアや場所によって戦い方を変えよう。くの字型、一列など隊列の組み方や全員、または1人だけで行動するなど、フォーメーションを選ぶのがポイントだ。

フォーメーションを選べ

「商店街」「農場」ではFREE ATTACKを使うといいよ

バズーカ砲を使うんだ

バズーカ砲は強力なアイテムだ。どうしても壊せない場所や、困ったときはこれを使おう！

はこを取れ

倉庫の中には青いはことFIREの赤いはこがある

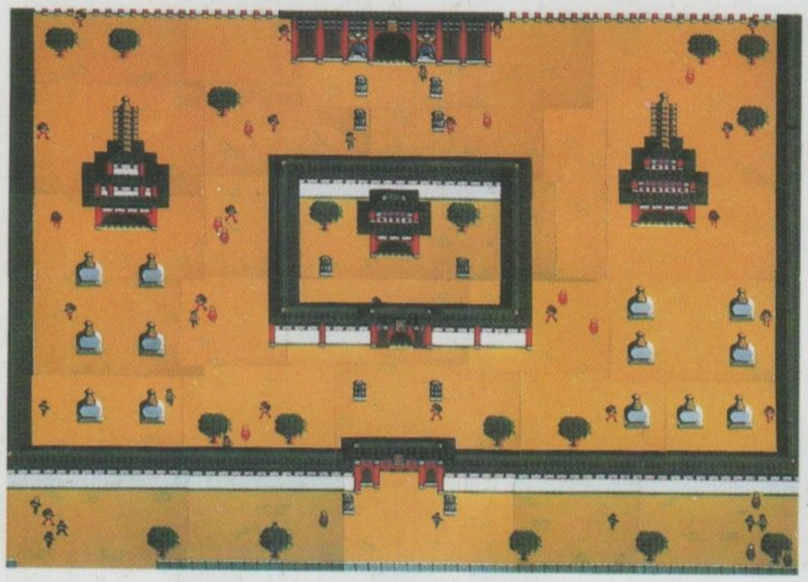
袈裟の入ったはこ。画面の下を行くと攻撃されないですむ

魔の三角地帯マップ

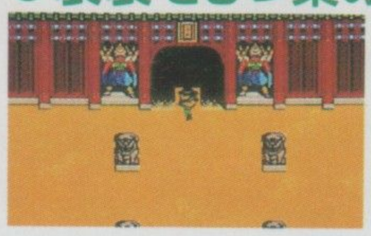
「商店街」からスタートして「農場へ。「農場」からは矢印で示した各エリアに行ったり来たりできる。各エリアで必要なものを集めたら本拠地への入口が……！

寺院

なんとお坊さんも敵の一味なのだ。そのほかにもサングラスの男がいる。攻撃するとライフルの弾、体力回復の薬とお金が手に入る。

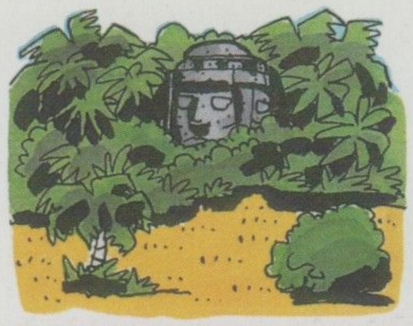


●袈裟を5つ集めよ



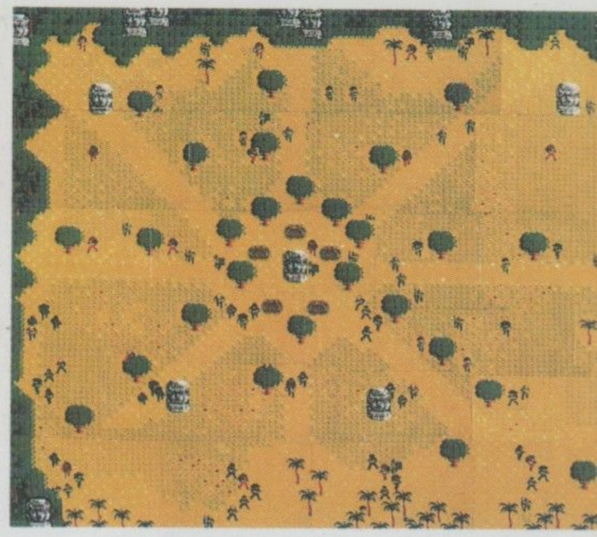
袈裟を集めるとボスのいる本堂に入れるぞ

日本と違って東南アジアのお寺はカラフルだ。5つの袈裟は、お堂と2つの塔の中にある。攻撃をかわしながら取ろう。残り2つはバズーカ砲を使ってあちこち壊してみると、秘密の入口が現れるぞ。



ジャングル

奥地にいくと敵の攻撃も激しくなる。ここでは銃、ライフル、楯を持った兵士と、緑の服を着た男がいる。攻撃するとお金や薬、バズーカ砲の弾になる。これらのアイテムは、画面をスクロールさせると消てしまうので、すぐ取ろう



●6つの像を穴にはめるんだ

「農場」で「ジャングルには石像にまつわるいい伝えがある」との情報を入手。ここのほぼ中央にある6つの穴に、像6つをはめると、ボスの家への入口が開くのだ。

入れる順番を間違うと全部は入らないので注意

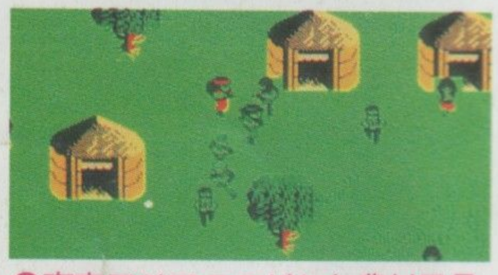
パズル的要素もあるんだ。成功すれば門が開く

木を倒して進んでいと、ボスの家に到着た

商店

農場

「商店街」から「農場」に来る。ここでは店の看板が出ていないので、中に入らないと、農家と区別がつかない。全部の家に入ってみよう。ここから5つのエリア「寺院」「ジャングル」「湖」「倉庫」「峡谷」に行ける。情報のメモを忘れずにとろう。各エリアでするべきことはすべて農家の人々から教えてもらえる。「商店街」と同じキャラクタと、攻撃するとライフルの弾になる兵士がいる。

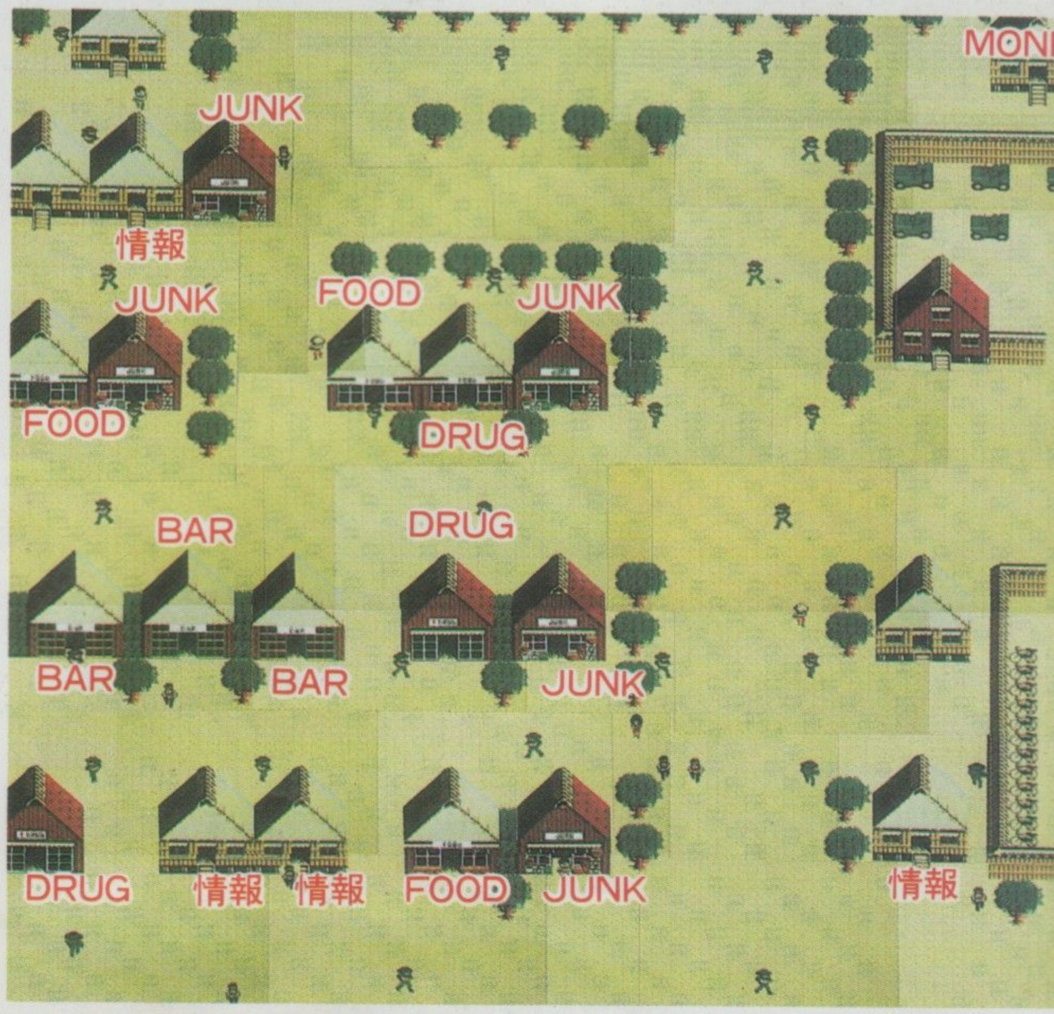


東南アジアののどかな農村風景だ。でも敵の攻撃には注意

お客さん。そんな、はした金じゃだいじな商品は売れませんよ

ボスを倒してみると、彼のいっている意味がわかるはずだ

商店街(スタート)



湖

激しい戦いをまるで知らない美しい場所だ。ここは男しか行けないんだ。しかも１人だけ。女の子とデートするからだよ！

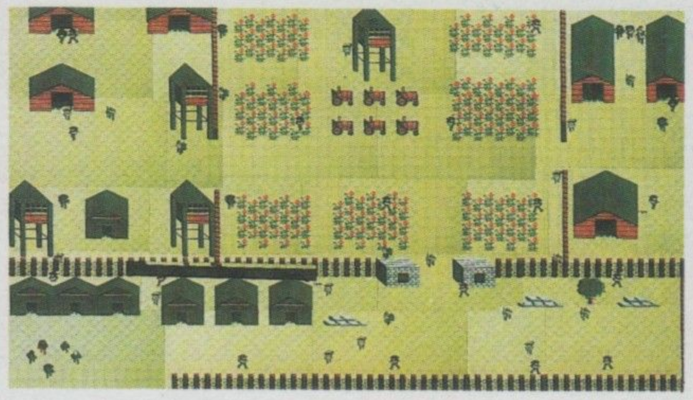
●かわいい女の子に注意！

管理人に北のペンションに行けと言われる。そこにいる女の子の正体は……！

←ねぇ、湖のほとりを散歩しましょうよ

↑彼女から有力な情報が得られるのだ！

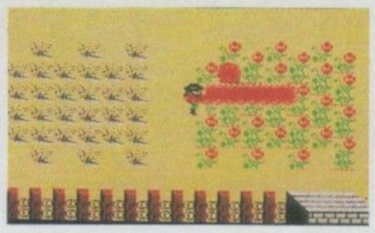
倉庫



悪の花、ケシ畑がある。ここでは銃、ライフル、バズーカ砲、楯を持った兵士と、倒されたあとになにも出さない軍曹がいる。残していくアイテムはお金、薬、手りゅう弾、ライフルとバズーカ砲の弾だ。倉庫の中には敵兵と、薬か弾の数をもとにもどす青いはことFIREがある。

●FIREを手に入れろ！

「ケシ畑を焼きはらえ」のメッセージを実行しよう！　そのために必要なものは、FIRE（火炎放射器）だ。左上の倉庫の中にあるらしい。扱いは慎重に！



←FIREはここでしか使えないアイテムだ

峡谷

ここのいちばん奥にボスの隠れ家がある。ここでは黒服の兵士に気をつけろ。

ゲームは「商店街」からスタートする。ここでは店や家はすべて入ること。敵の攻撃も少ないので、お金を集めるにも便利。ある家では「うらみがある」と、カンパしてくれる人もいる。また女の子は、まったく攻撃してこないよ。

←店と情報をくれる人の家は色と造りが違うよ

←情報提供者の家は観葉植物がたくさんあるんだ

本拠地（ラストステージ）

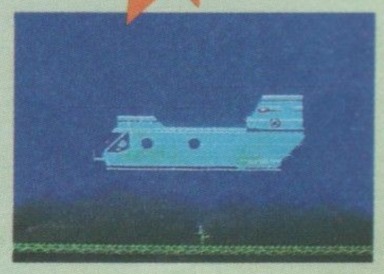
５人のボスをすべて倒さないと、ここには行けないんだ。「農場」にもどって最後の家に行くと「本拠地」の場所を教えてくれる。敵兵の総攻撃を受けるので総首領のところまで行くのはたいへんだ。またここではコンティニューのパスワードは出ない。

ボス敵だ！

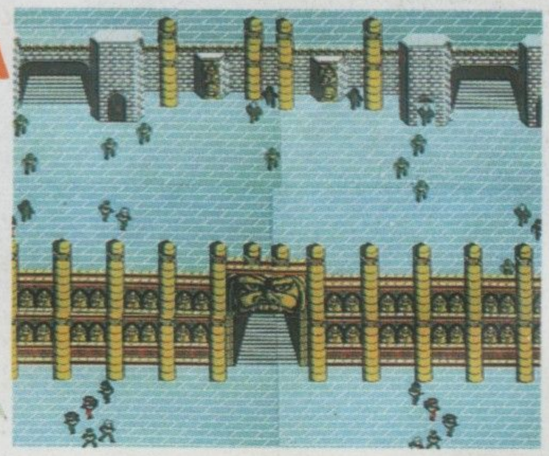
←「倉庫」のボス。強力な銃で攻撃してくるぞ

←「峡谷」のボス。ジャンプ力があるので気をつけろ！

脱出だ!!



←おめでとう！悪の組織はすべて壊滅できたぞ！



FAN-ATTACK

家族で力をあわせ、ドラゴンに立ち向かえ

Dragon Slayer IV DRASLE FAMILY

ドラゴンスレイヤーⅣ　ドラスレファミリー

日本ファルコム
☎0425-27-4121
発売中

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2 専用
VRAM	64K
価　格	6,800円

ファルコムからドラスレシリーズの最新作がMSX2に登場。そこでいきなり、ドラスレ地下マップのすべてを公開してしまおう。もうこれで安心だ！

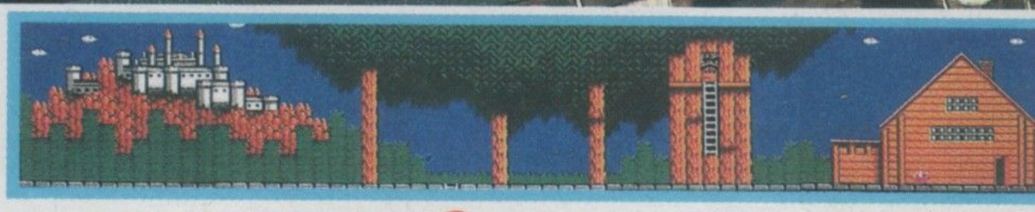
復活したドラゴンを倒せ！

それはずーっと昔。ある魔法使いが乱暴なドラゴンを壁画の中に封じ込め、地中深くに埋めた。しかし時間がたつうちに魔法の力も薄れ、ドラゴンは再び復活しはじめたのだ。

それを知ったあるキコリの家族(ファミリー)は、復活するドラゴンを倒すべく、地下のダンジョンへ向かった。

ドラゴンを倒せる武器はただ1つ、ドラゴンスレイヤーだけだ。この魔法の剣は4つの隠された宝冠(クラウン)によって守られているという。

したがってプレイヤーはそれぞれ違う能力を持った5人の家族の中からひとりを選び出し、ダンジョンの中に隠された宝冠(クラウン)を4つ集めて、ドラゴンスレイヤーを探し出さなければならないのだ。



地下へ

しかし、実際にはそんなに簡単にはいかない。なにしろ、そのダンジョンというのがとてつもなくデカイのだ。地下16階、横はおよそ20画面分もあるので、むやみやたらに動きまわるとアッという間に迷ってしまう。

さらに面倒なことには、家族の中から誰を選んだかによって、ダンジョン内で行けるところと行けないところが出てくるのだ。そこから先に進みたいのならば1度家までもどってほかの誰かに交代しよう。家ではほかにもパスワードによるセーブ、ロードができるし、コンティニューもできるので安心だ。

これがドラスレファミリーだ

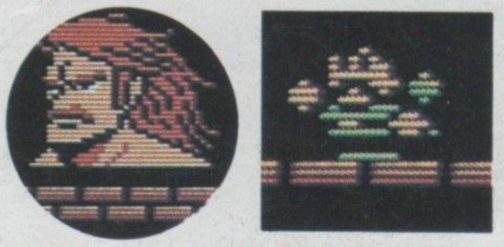
ゲームを始めるとプレイヤーはまず家族の中からひとりを選ぶわけだが、いちばん初めはポチがいいだろう。ポチはモンスターだから、敵から攻撃されずにダンジョン内を探検できる。

キコリのゼムンは力持ちなので、ブロックを動かすパズル面に強いぞ。

メイアは魔法の力が強く、どんな高いところも飛べる。

身軽なリルルはジャンプ力がある。ブロックもこわせる。

ゼムン



家族でいちばんの力持ち。パズル面はおまかせしよう(父)

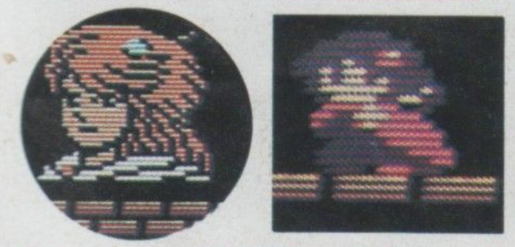
ロイアス

彼が唯一ドラゴンスレイヤーを手にすることができる(兄)

ポチ

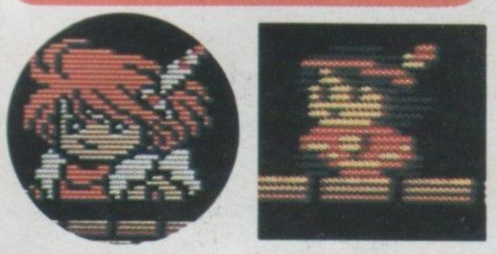
犬の姿から変身して、口から炎を吐いて攻撃できる

メイア



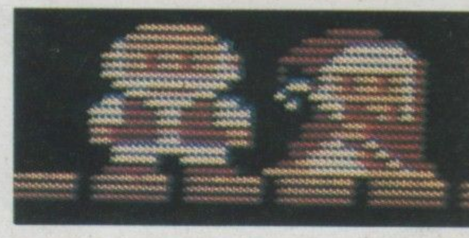
なんといっても空を飛べるというのは便利なものだね(母)

リルル



この子のジャンプ力にはオリンピック選手も顔負けだ(妹)

ドウエル・ジーラ



おばあさんがパスワードを教えてくれて、おじいさんでコンティニュ

©日本ファルコ

アイテムを集めていざ進め!

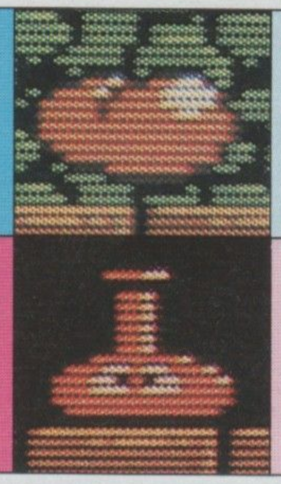
このゲームに出てくるたくさんのアイテムは、大きく分けて2種類に分かれる。

1つはモンスターを倒して得るアイテムだ。これらは取ったその時点で効果があらわれるもので、中には毒薬もあるので注意しよう。

もう一方は持ち物の中に加えられるアイテムだ。宝箱に隠されていたり、店(SHOP)で売っていたりする。使いたいときは家か宿(INN)で3つまでを装備する。ただし、使っているあいだマジックを消費するものもあるので、これも注意ね。

それからなにか新しいアイテムを取ったときにはこまめに家へもどることを勧める。なぜかというと、コンティニューすると最後に家にもどった状態からはじまるからだ。

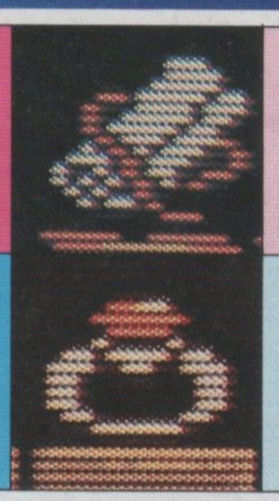
モンスターを倒して得るアイテム



パン
これを取るとライフが5だけ増える。ありがたや、ありがたや

カギ
宝箱や扉を開けることができる。扉1つに対してカギ1つ必要

クロス
とった瞬間に画面上のモンスターを全滅させることができる



巻物
キャラクタの移動速度を速くする。スピードは3段階でアップ

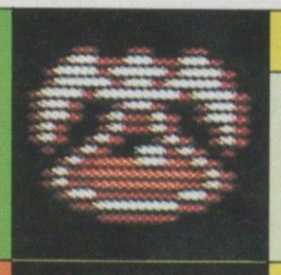
ポーション
マジックが5増える。ライフもマジックも宿で回復するけどね

ゴールド
お金。宿に泊まったりアイテムを買うのに必要になってくる

毒薬
ライフが5も減ってしまう。わかっていてもつい取っちゃうのだ

指輪
一定のあいだ透明になりモンスターからのダメージを受けない

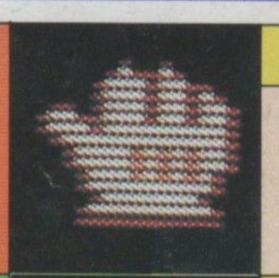
店に売っている、宝箱に隠されたアイテム



エリクサー 父・母・兄・妹
ライフが0になったときに、最高まで回復する

マジックボトル 父・母・兄・妹
マジックが0になったときに、最高まで回復する

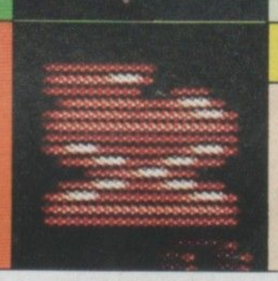
クリスタル 父・母・兄・妹
どんな所からでも地上へ一気にワープできる



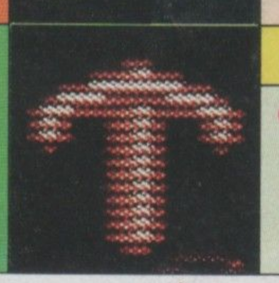
グローブ 父
特定のブロックを動かすときに必要になる

ウイング 母
空を飛ぶことができる。使うとマジックを消費する

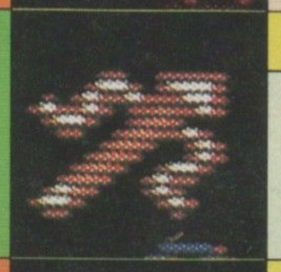
パワーブーツ 母・兄・妹
ジャンプして着地するときにモンスターをふみ倒す



ジャンプシューズ 父・兄・妹
はいただけでジャンプ力が2倍になってしまうのだ



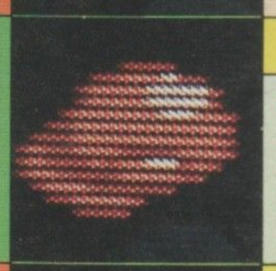
マトック 妹
特定のブロックを、きれいさっぱりとこわす



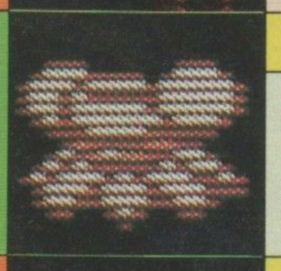
ロッド 母
特定のブロックをビュンビュンはね飛ばせる。

ファイヤロッド 父・母・兄・妹
武器の飛ぶ距離が2倍になる。全員が使える

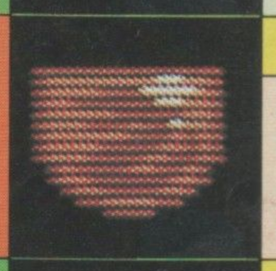
キーステッキ 母
カギのかわりになる。扉1つでマジック1つ消費



パワーナックル 父・母・兄・妹
なんと攻撃力が一挙に8倍にはね上がるんだ



アーマー 父・兄
敵を体当たりで倒す。装備してる間マジック消費



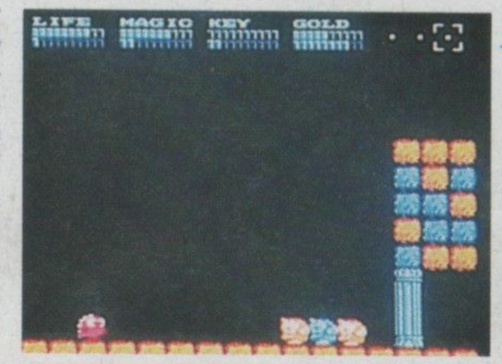
シールド 父・母・兄・妹
巨大モンスターの放つ弾をはねかえす幻のシールド

クラウン 兄
4つ集めないとドラゴンスレイヤーは手に入らない

ドラゴンスレイヤー 兄
ドラゴンを倒すことができるという究極の武器だ

敵キャラだっておかしいぞ

ドラスレIVに出てくるモンスターはとってもおもしろいんだ。で、その一部を紹介しよう。



右へ左へとものすごい勢いで走り回る「怒涛の3人組」

足がなんとも気味悪い

こんなのが動きまわってる

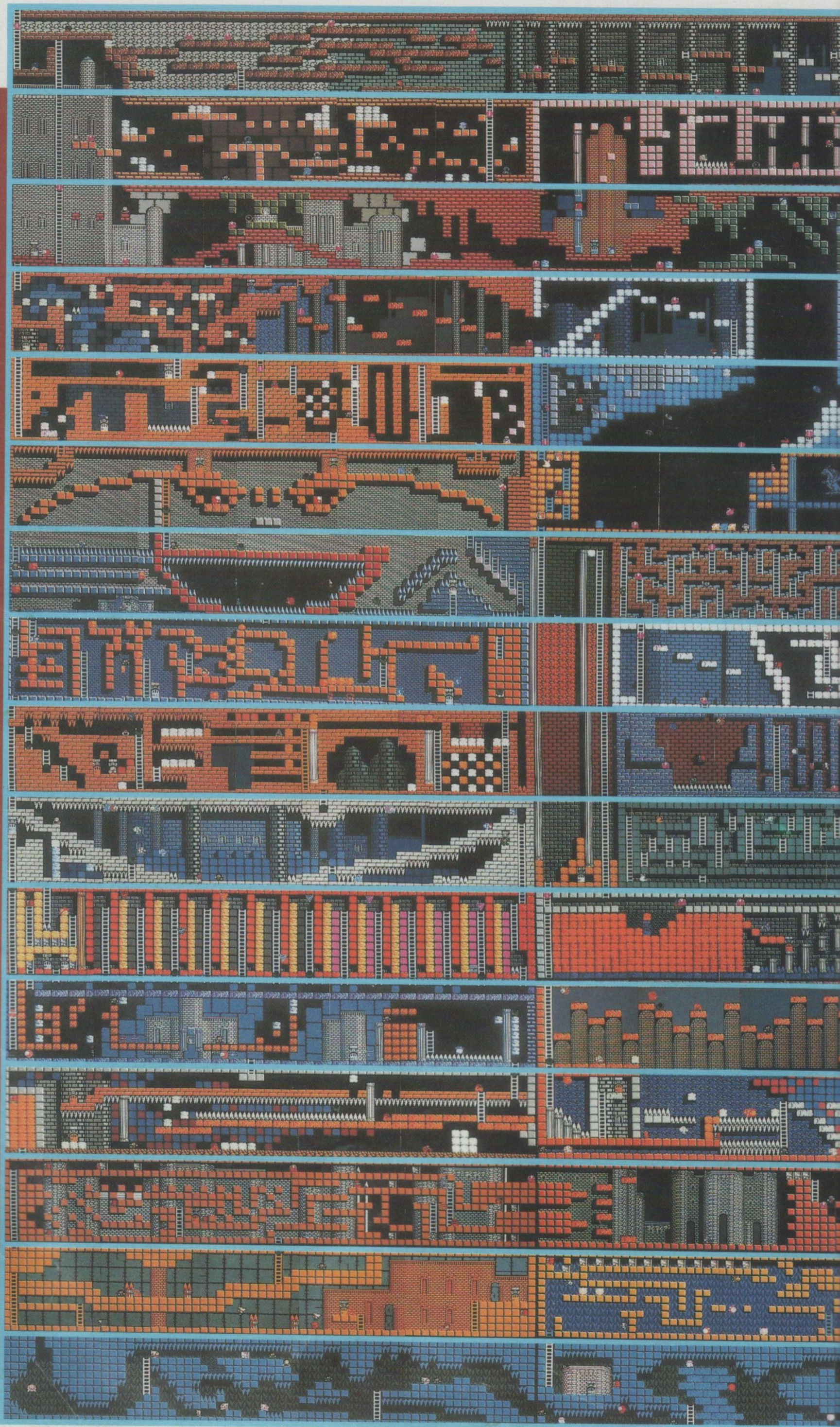
一見宝箱。でも敵なんだ

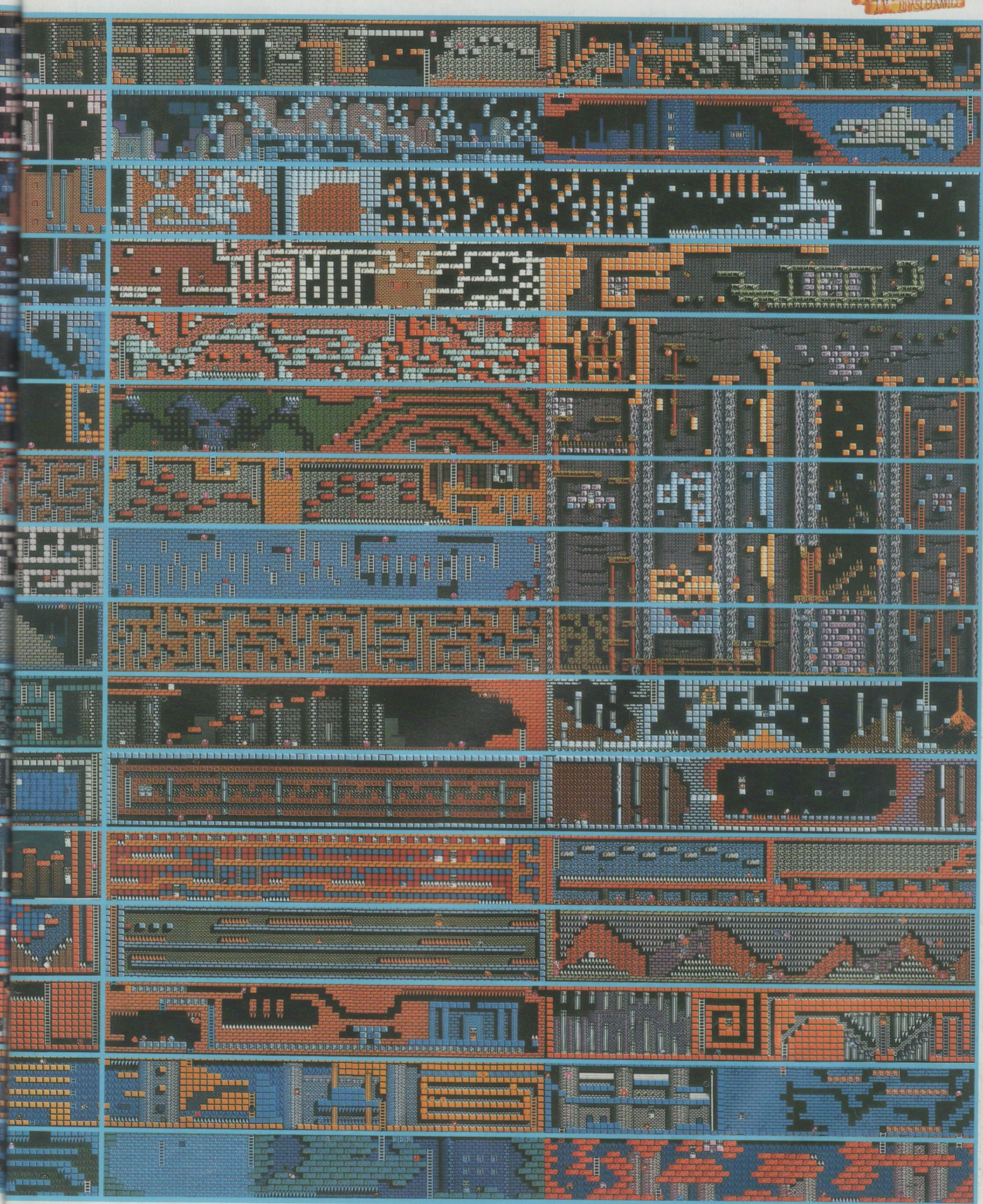
ひとが死ぬとこうなる?

これさえあれば

ドラキュラⅣ完全攻略ガイド

START





FAN-ATTACK

Special IIターン3

5ターンスズメ刺し!
そしていつものマップ2本!!

シミュレーションゲーム

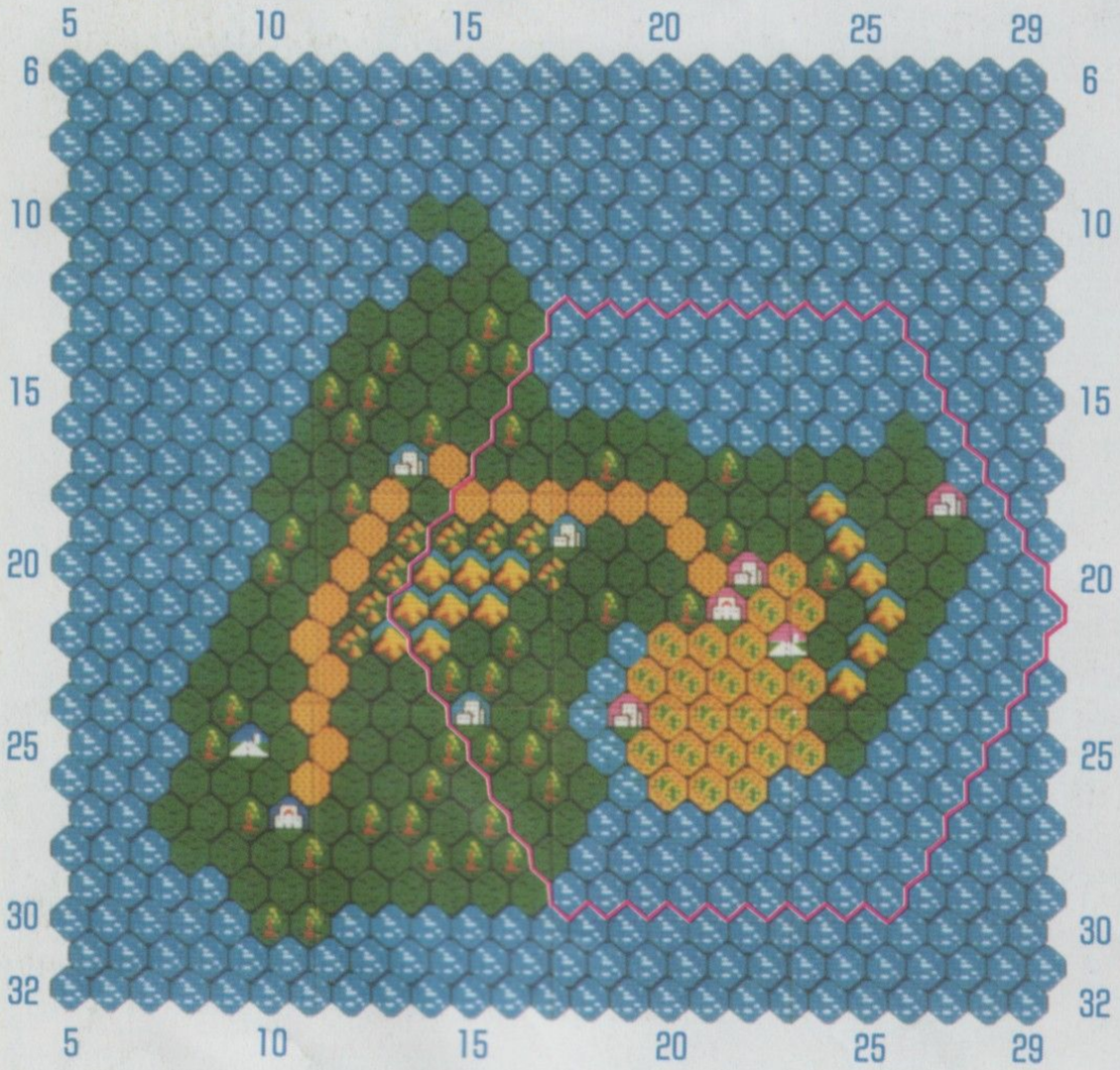
大戦略

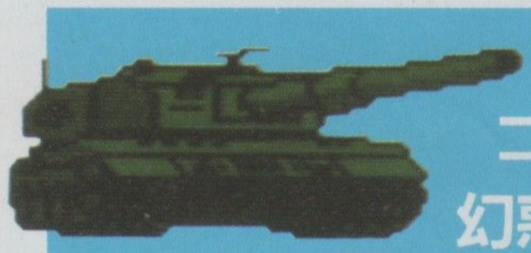
マイクロキャビ
☎0593-51-64
発売

媒　体	MEGA ROM (S-RA 内蔵
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円

つまり、スズメ刺しは究極の電撃作戦なのだ。それにしても、マップNo.5のLast War(ラスト ウォー)はつらいし、マップNo.6のBig Battle(ビッグ バトル)は時間がかかる。

Map No.1 Small Island(スモール アイランド)





スズメ刺し5ターン
コンピュータ側のコマを
幻惑するのがポイントだ

いま開いている2ページには、Small Island(スモール アイランド)をスズメ刺し5ターンで勝ったときのすべてのフェーズ終了時のマップがある。

ズズメ刺しは、敵国の首都の近くに海や山が広がっている(地上兵器によるZOC(ゾック)がジャマになりづらい)ときに使いやすい電撃作戦だ。

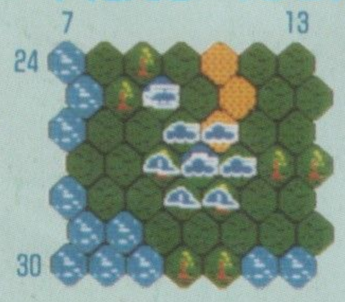
スズメ刺しの特徴は、敵国の首都が空いているスキに自国の部隊を置き、そのターかつぎのターンで首都から2〜3ヘックス離れたころに歩兵か工兵を(おもイロコイスから)降ろし、首にいる部隊をどかし、降ろた兵員が首都に入るところ

ただし、大戦略は少ないーンで勝てばエライというけではない。結果だけでな勝つまでの過程を楽しむゲムなのだ。

◀マップのムラサキ色の線はレッド国の首都から8ヘックス領域を示してる。敵国の歩兵(歩兵を乗せた輸送部隊を含む)がこのエリア(レッドゾーと呼ぼう)に入ると〝Condition(コンディション) RED(レッド):首都が危ない!〟になり、コンピュータはレッド国首都上にゲパルトなどを生産しようとする。スズメ刺し作戦敢行するときは、レッド国首都上に自軍の部隊を置くまで、レッドゾーン兵員や兵員を乗せたイロコイスを入れてはならない

Turn 1

Rate 100%



ブルー国フェイズ

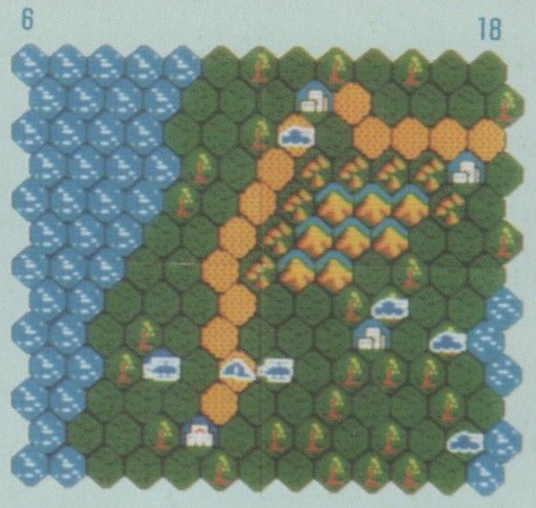
ターン1では歩兵3部隊、装甲車4部隊、イロコイス1部隊を作る。上の列の左から装甲車①と②、下の列は装甲車③と④、歩兵は左から歩兵①〜③、イロコイスはイロコイス①、都市はレッド国首都右上を都市①、左下を都市②。中立都市は島の左上を中立都市①、レッド国首都の左を中立都市②、ブルー国首都の右上を中立都市③、と呼ぶ。

レッド国フェイズ

この例では、〔19, 24〕の歩兵〔22, 20〕の歩兵→イロコイス→送トラック→レオパルド→装甲の順で生産した。この例と同じターンでプレイしたいときは、ームを始めるときにPLAYER(プレイヤー)を方ともUSER(ユーザー)にしておき、レッ国のターン1の生産が終わったころで、レッド国側をMSX2にレイヤーチェンジすればいい。

Turn 2 Rate 107%

ブルー国フェイズ



装甲車①は中立都市①の左下に移動してレッド国の装甲車を引きつける／装甲車②は〔17, 24〕の森に移動してレッド国の都市上にいる歩兵が川を渡ってこないようにする／装甲車③は中立都市③の右上の森に移動／装甲車④は川を渡ってレッド国の首都の下に広がる砂漠に行くため〔17, 27〕へ移動／イロコイス①は右に3ヘックス移動。移動したイロコイス①に歩兵③を乗せる／歩兵②はイロコイス①の左へ移動／空港にはイロコイス②を生産。歩兵①を乗せる。

レッド国フェイズ

レッド国の装甲車はブルー国の装甲車①を攻撃（装甲車①は4ユニットくらいになる）／レオパルドはブルー国の装甲車②、③を目指して〔18, 22〕へ移動／イロコイスは都市②の右上に移動→移動したイロコイスに都市②上の歩兵を乗せる（都市②上の歩兵が2ヘックス左の森に入れないようにしておけば、必ずこのパターンになる）／都市①上の歩兵は中立都市①を目指して〔19, 19〕へ移動／輸送トラックは歩兵のすぐ右に移動／空いた都市②には2台目のレオパルドを生産。

Turn 3 Rate 100%

ブルー国フェイズ

装甲車①はレッド国の装甲車がレッド国の首都のほうに行けないようにレッド国の装甲車の右上に移動／装甲車③はレッド国の歩兵の左下に移動して攻撃（攻撃はしなくてもいい）／装甲車②はレッド国のレオパルド①を引きつけるように川の上に移動／装甲車④はレッド国の首都の下に広がる砂漠に移動／イロコイス①はレッドゾーン手前ギリギリの〔15, 26〕に移動。イロコイス②も同じように〔13, 21〕に移動／歩兵②は中立都市③の左下に移動／首都の右に装甲車⑤を生産（このときお金があまったら歩兵④を生産しておく）。

レッド国フェイズ

レッド国の装甲車はブルー国の装甲車①を攻撃して撃破／レオパルドはブルー国の装甲車②を攻撃／都市②にいたレオパルドは右に1ヘックス移動して装甲車④を攻撃／歩兵は装甲車③を攻撃して全滅（この行動はまったくもって不可解）／輸送トラックは装甲車③の左へ移動／イロコイスは中立都市③の右上に移動して中立都市③上に歩兵を降ろす／都市①にゲパルトを生産／都市②に工兵を生産（歩兵部隊が全滅したため）。

Turn 4 Rate 107%

ブルー国フェイズ

装甲車③はレッド国首都上に移動／装甲車②は左上に移動／装甲車④はレッド国レオパルドの右上に移動／イロコイス①はレッド国レオパルドの右下に移動して右上に歩兵③を降ろす／イロコイス②は輸送トラックの左下に移動して右に歩兵①を降ろす／装甲車⑤は中立都市③の左上に移動して中立都市上の歩兵を攻撃／歩兵②はレッド国レオパルドを引きつけるように1ヘックス右に移動／歩兵④はレッド国装甲車を引きつけるために上に移動／首都の右に装甲車⑥を生産／この時点でスズメ刺しはほぼ完了。〝敵国の首都が空いているスキに自軍のコマを置く〟のがスズメ刺しの基本だ／今回の作戦では、首都を占領するための歩兵を2部隊用意し、どちらか一方が首都に入ればいいようにしている。

レッド国フェイズ

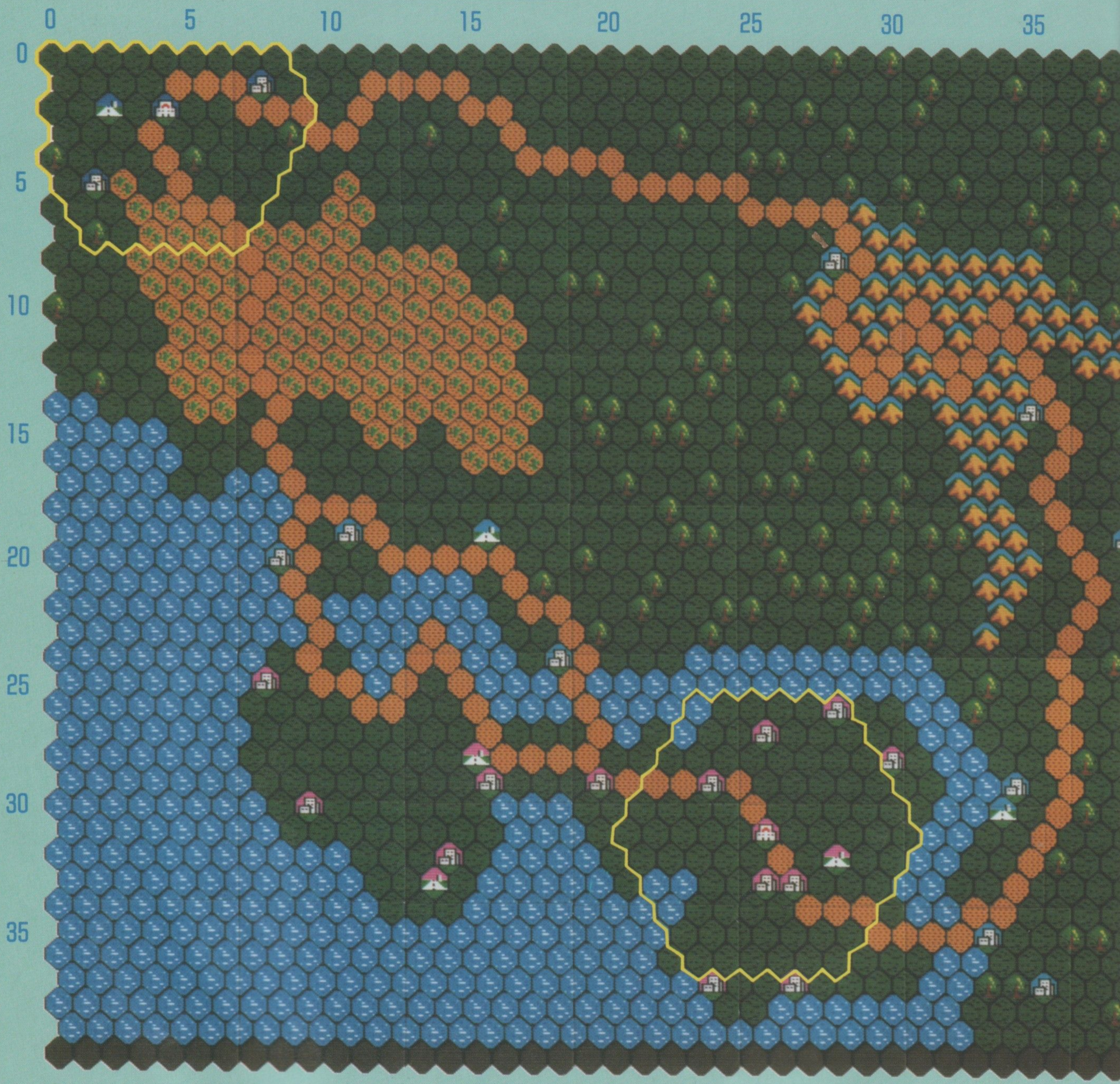
イロコイスは移動して歩兵④を攻撃／装甲車も歩兵④を攻撃（ほとんど全滅）／レオパルドは歩兵②を攻撃（歩兵②は5ユニットくらいになる）／歩兵は装甲車⑤を攻撃して全滅（中立都市を占領せずに装甲車⑤を攻撃した。不可解）／レオパルドは歩兵②を攻撃（まんまとオトリの歩兵を攻撃してくれた）／都市②上にいた工兵は右上に移動／空いた都市②上に工兵を生産（歩兵が1部隊全滅したため）／レッド国首都の左上にゲパルトを生産（このとき、〔21, 22〕に生産しておけば少なくとも5ターンでは終わらなかったのだが……）。

Turn 5 Rate 99%

ブルー国フェイズ

レッド国首都上の装甲車③をどかし、歩兵③がレッド国首都に入りゲームエンド。Small Island5ターンズズメ刺し作戦は成功！／ちなみに、Small Islandの場合は首都間がすこぶる近く、かつブルー国の経済力がかなり低いため、装甲車を使ってスズメ刺ししたのだが、Load to Victory（ロード トゥ ビクトリー）やLast War（ラスト ウォー）のようなマップでは敵の地上兵器のZOCがジャマになるため、装甲車を敵国の首都に置くのはほぼ不可能。そんなときはハリアーやヒューイコブラといった航空兵器を使う／じつは、Small Islandもターン1でヒューイコブラを生産し、ここで紹介したイロコイス①のような軌道で移動してレッド国の首都に置き、6ターンで勝つ方法もある。そのときは敵のゲパルトに気をつけないと、首都に置いたヒューイコブラがつぎのブルー国フェイズに入るまえに全滅するかもしれない。

大戦略マップNo.5 Last War（ラスト ウォー）



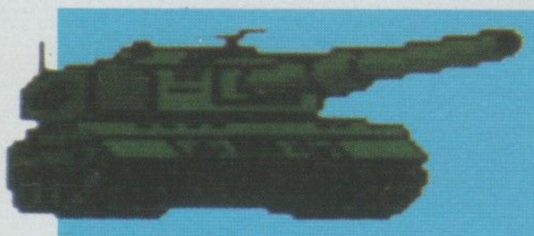
初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY		
			50	70	100
ブルー国	3	1	15/80	15/65	15/50
レッド国	14	3	15	15	15
中　立	9	2			

注）ブルー国の目標ターンは、〝スズメ刺し作戦のとき／正攻法で戦ったとき〟のようになっています。黄色で示した領域は本国領です。

マップ概観　レッド国は島国。3つの橋によって大陸とつながっている。そして、島の中央がくびれているため、橋とこのくびれが攻防のポイントとなるはずだ。道路には東回りと西回りがあるが、西回りのほうが距離が短く周りに都市も多いので、より重要と える。初期都市数はレッド が4.5倍以上もある上、都 の分布も圧倒的に有利。マ ー50のブルー国で勝つには れなりの作戦が必要。対コ ピュータ最後の戦いといっ いい。

大戦略



少なくとも2つの橋を押さえて戦いを避け戦力を整える!

どれほどレッド国が有利かは、勝利目標ターンがマネーの影響をまったく受けてないことを見ても明らかだろう。そこで、ここではレッド国の戦略については省略することにしたい。

ブルー国でプレイする場合、正直に戦ったのではまず勝ち目がなく、考えられる戦略はほぼ3つ。

第1の戦略はスズメ刺しだ。注意すべきことは、

①レッド国がかなり早い時期から航空部隊を生産できるようになるので、ぐずぐずできない。

②イロコイスやヒューイコブラに、補給車による燃料の補給が必要になる。

③ブルー国のある大陸とレッド国のある島をつなぐ橋を封鎖してはいけない。

という3つ。

橋を封鎖してレッド国の攻撃部隊の動きを制限すると、首都付近に多くの部隊がたむろすることになり、まず失敗する。橋を封鎖した場合、10回チャレンジして10回とも失敗してしまった。

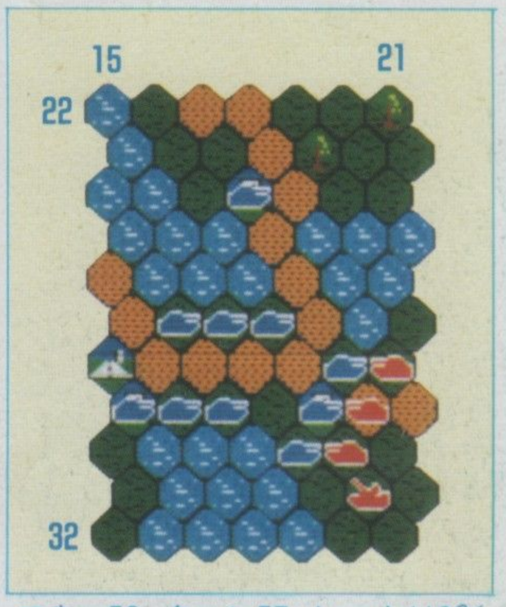
第2の戦略は穴熊作戦。これはLoad to Victory(ロードトゥビクトリー)を始め、どんなに自国が不利な状況におかれているマップでも、コンピュータが相手なら必ず勝てるし、人間が相手でもおそらく引き分けには持ちこめるであろう作戦だが、はっきりいってややせこい。

自国の首都周りに歩兵によるシールドを作り、その中で部隊を育てつつ戦力が整うのを待って総攻撃に移るという作戦だ(人間が相手なら攻撃のことなど考えない)。

初めにこのマップを見たとき、スズメ刺しか穴熊しかないと思ったのだが、スズメ刺しを試しているうちに、大陸西南において一時的な勝利を得たことから第3の戦略に思い当たった。それは、スズメ刺し狙いならやってはならないとした橋の封鎖だ。

いちばん西の橋を制圧し、島の西岸の都市をイロコイス2部隊と輸送トラック2部隊で狙い、敵戦闘部隊の多くを引きつける。すると大陸内での敵の攻撃があまくなり、装甲車を2～3部隊送りこめば島の中央の橋も封鎖できる。

島の東にある橋も封鎖できるが、3ゲームやった印象としては、東の橋は封鎖しないほうが早く勝てるようだ。というのは、レートにもよるが、島と大陸をつなぐ橋を3つとも封鎖すると、こちらが戦力を整えている間は戦いが起こらないため、レッド国に膨大な貯金ができてしまい、これを減らすのにたいへん時間がかかるからだ。



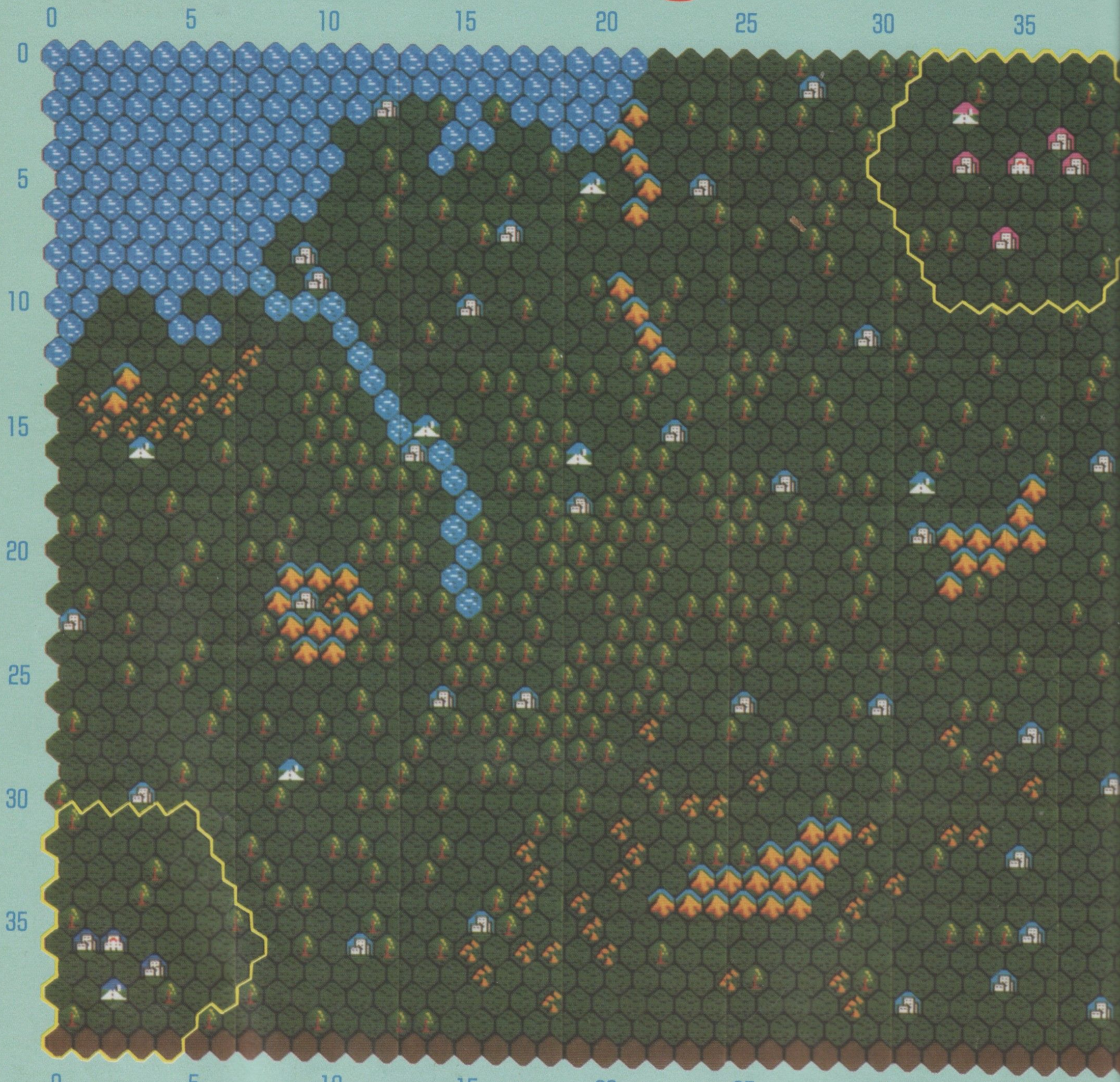
マネー50 ターン57 レート112%
ブルー国$5218 都市17 空港5
レッド国$27413 都市9 空港1

↑戦力が整ったら、このあたり(中央の橋のすぐ南)でレオパルドを使い回して(ときには全滅することもある)レッド国の貯金が尽きるのを待つ。島の東側には3部隊以上のローランドを配置しておくことが必要!

マネー50 ターン33 レート125% ブルー国$1231 都市8 空港2 レッド国$22334 都市18 空港4

←ターン1で5部隊の歩兵を生産し、1部隊は輸送トラックで東へ、残りはイロコイス2部隊と輸送トラック2部隊で南へ運ぶ。歩兵1部隊を除くすべての非戦闘部隊を島の西側に入れると、敵戦闘部隊の目が島の西岸に向くため、中央の橋の防御が甘くなり、島の中央の橋を封鎖できる。封鎖後は、輸送トラック3部隊くらいを使い回せば、1ターン内に1つの戦闘部隊からしか攻撃されないため、継続的に橋を封鎖できる。ちなみに、コンピュータは残っているユニットの数が多い部隊に関しては、弾を切らしていても補給に戻ろうとしない。使い回しているうちに敵の攻撃部隊がそのような状態になれば、輸送トラック1部隊で封鎖し続けられる

大戦略マップNo.6 Big Battle（ビッグ バトル）



初期配置と勝利目標ターン

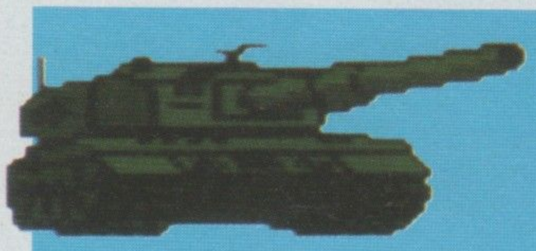
	都市	空港	MONEY		
			50	70	100
ブルー国	3	1	45	35	30
レッド国	5	1	30	30	25
中　　立	30	6			

マップ概観　平地と森が9割以上を占め、2つの首都は対角線の両端に位置する。初期都市数も都市の分布もほぼ均衡しているが、ややレッド国が有利。

道路がまったくないので、輸送トラックを作るのはナンセンス。一方、補給車の移動に時間がかかるため、早目に生産しておく必要がある。

典型的な経済戦で、中立都市の奪取速度が最大のポイントとなる。多少力に差のあるプレイヤー同士が戦うのに適したマップだろう。

大戦略



多くの兵員を生産し、戦闘部隊はひたすら敵首都を目指す

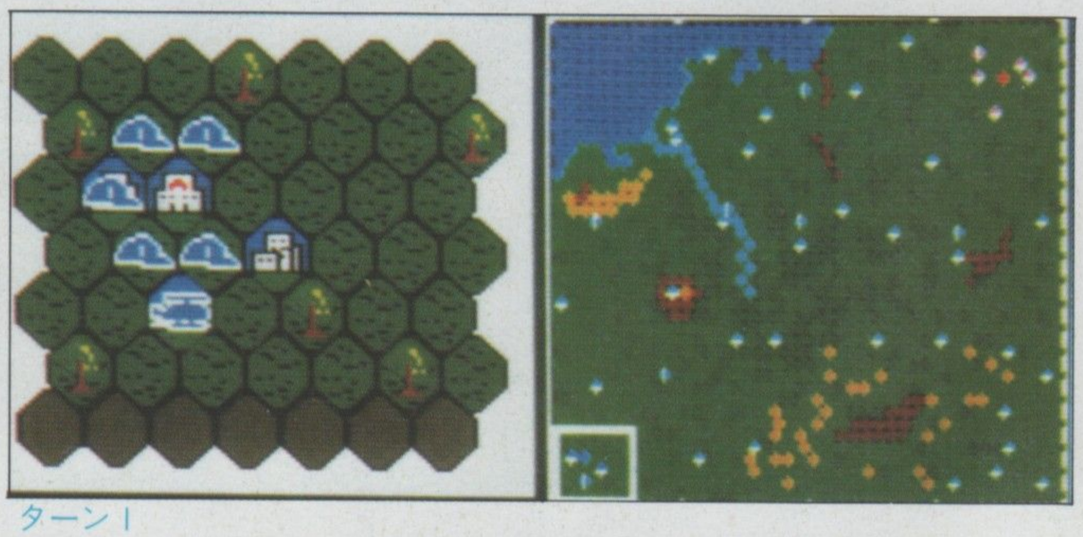
どちらの国の首都付近にも海や広い山がないのでスズメ刺しはまず不可能。一応、試してみたが、ゲパルトやローランドを避けているうちに燃料が足りなくなるか、首都へたどり着く前に弱体化してしまう。敵部隊を一方へおびきよせた上、部隊数がいっぱい(30部隊。コンピュータはCondition REDになるまでは30部隊しか生産しない)になるのを待つことも考えられるが、そこまでしてスズメ刺しにこだわるようなマップとは思えない。

ふつうに攻める場合は、なんといっても中立都市の奪取速度が最大のポイントとなる。1ターンでも早くより多くの中立都市を占領して経済的に優位になることが最大の目標。先月号の初級突破テクニックで紹介したような、歩兵とイロコイスなどの輸送部隊をうまく操作する必要がある。

コンピュータに対する勝利を目指すよりも、いろいろな戦略を楽しむとか、人間同士でプレイするのに適したマップといえよう。初心者はSmall Island(アイランド)やIslandがCampaign(キャンペーン)の次にプレイすべきマップともいえる。

勝利を目指すなら、マップ中央部の森が戦略上の最大のポイントで、敵部隊をここから追い出すことが中盤の目標となる。敵戦闘部隊がどういう行動をとろうと、相手にする必要はなく、自軍の戦闘部隊はひたすら敵国の首都を目指す。敵と戦ったり、奪った都市や空港を守ったりしていると、いたずらに時間を消費することになる(逆にいえば、戦闘そのものを楽しむためのマップという見方もできる)。

南東の都市群を早急に占領するには、道路がないことと近くに空港がないことを考えると、早期の補給車派遣が不可欠だ。

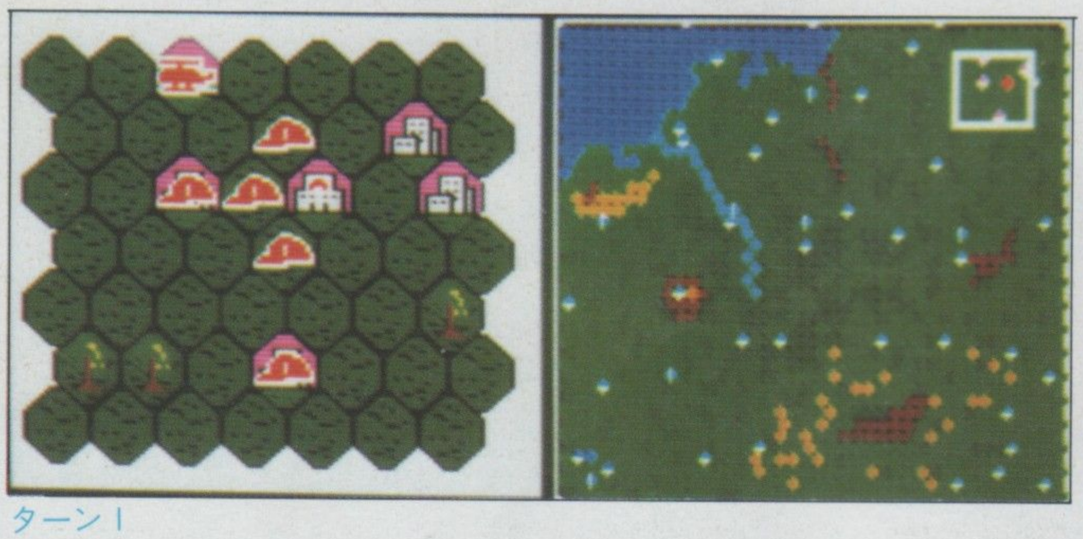


ターン1

↑ブルー国の場合、2つの都市と1つの空港が歩兵の徒歩によりターン4に占領できる。左上の歩兵を輸送ヘリに載せ(1ターンで降ろす)、その左下の歩兵はすぐ北の中立都市を占領してから輸送ヘリに乗り、これも1ターンで降ろして山中の中立都市を占拠。うまくやればターン14までに23〜27の都市と3〜4の空港を保有できる(レッド国の動きによって多少違った状況になるし、都市を奪い返されることもある)

マネー50 ターン22 レート154% ブルー国$759 都市26 空港5
レッド国$1538 都市12 空港3

←敵部隊を中央の森から追い出すことが中盤最大の目標。ブルー国の場合は写真のような状態になれば、すでに勝利は見えたといっていい(レッド国の部隊配置はゲームによって変わる。こんな形のラインを形成するのはめずらしい)



ターン1

↑レッド国の場合も3つの中立都市が徒歩の歩兵で占領できる。下の歩兵は南東へ、そのすぐ上の歩兵は南西へ、左の歩兵と最初のイロコイスは西へ進む。ターン12までには都市が28、空港が5にはなるはずだ(レッド国の場合、これらの都市・空港は奪われない)

マネー50 ターン11 レート122% ブルー国$281 都市8 空港2
レッド国$1459 都市25 空港5

↑レッド国の場合、主戦場はこのあたりになる。ただし、マネー50では前線を初めからずっと維持し続けることはやや困難

戦略募集

■募集内容　あなたの編み出した戦略・戦術を大募集!　スズメ刺しのような奇抜な作戦から戦闘部隊のうまい使い回し法など、MSX2版の大戦略のマップに関するものなら、手広く受け付けています／■応募方法　市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に／■送り先　〒105　東京都港区新橋4－10－7　ＴＩＭ　MSX・FAN『大戦略』係

MINI FAN・ATTACK

魔界復活

ひやひやぞくぞくのスプラッタAVGだぞ！

ソフトスタジオWING
☎0975-32-3929
発売中

媒　体	2DD(要漢ROM)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円

消えた神の石と住職

ある日、ルポライター神城明のところに1本の電話がかかってきた。大学時代の考古学教授、増永からだ。話はこうだった。大分県の仏の里、国東半島にある霊願寺住職が失踪した事件。そして国定重要遺跡、霊願寺修験場山頂にある巨岩『神の岩』の供岩が消滅した事件。増永はこの2つの事件が結びついていると考えた。増永は大学時代、神城が不思議な直感の良さで遺跡を次々と発掘することができたのを思い出し、彼とこの事件を調べてみたいと思ったのである。

そして、神城が増永と待ちあわせている大分空港に着いたところからゲームは始まる。このゲームはコマンド選択AVGで、キミは神城と増永をうまく操作して事件を解決しなければいけない。

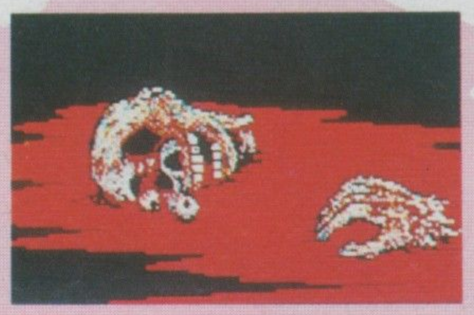
神の岩の間に見えるのは数珠のようだが……

まず2人は、事件の発端ともいうべき霊願寺へ足を向けた。そして、『神の岩』の供岩が消えたという山頂に登る。確かに岩が跡形もなく消えさっている。なんども山頂に登り調べてみると失踪した住職のものらしい数珠が落ちているのを見つけた。それを拾い、さっそく情報収集に取り掛かる。まず霊願寺の住職代理の歳良の話を聞くと、消えた住職は古くから寺に保

風林寺で魔物に追われている女を助けると鏡をくれるのだ

存されていた"開魔の経""閉魔の経"を持ち出してらしい。何かが起ころうている!?　そして2人は不動明王に選ばれし者と"開魔の経"と"閉魔の経り戻し、魔界が復活する阻止しなければいけない2人は、磨崖仏や国東塔寺などを調べ回り『照覧『輪宝鏡』を手に入れた。という味方もついた。謎き明かされていくにつれ界からの妨害も激しさを困った。

増永教授から渡された写真を見ると確かに岩が消えているのだ



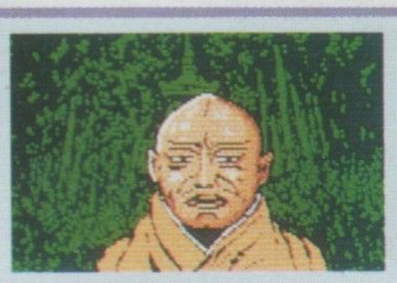
魔物にやられてしまうとこんな気持ち悪い画面が

登場人物

神城明・鋭くひらめくルポライター

増永教授・豊後大学で考古学を教えている

歳良・霊願寺の住職代理をしている



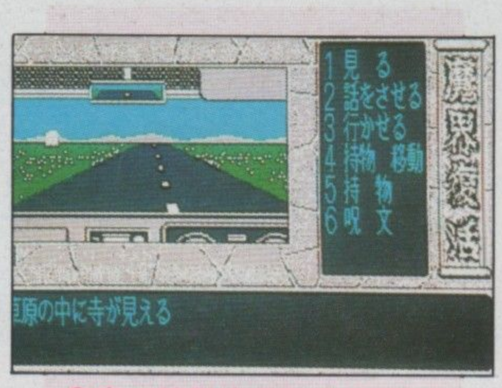
国東塔の住職・どことなく怪しいやつだ

天角・英彦山で修いる行者。強い法力

独鈷剣と三鈷剣

調査を進めていくうちに、魔界の者と戦うには密教に使用する仏具〝独鈷剣〟と〝三鈷剣〟を手に入れなければいけないということが判明した。これらは不動明王像や仁王像などがよく持っている剣だけど、まさか像にくっついてるのを取っちまうわけじゃないよな。んっ？　霊願寺の仁王像を調べるとこんなところに〝独鈷剣〟が……。そして2人はもう一体、篠栗霊場に不動明王像があることを聞きつけた。

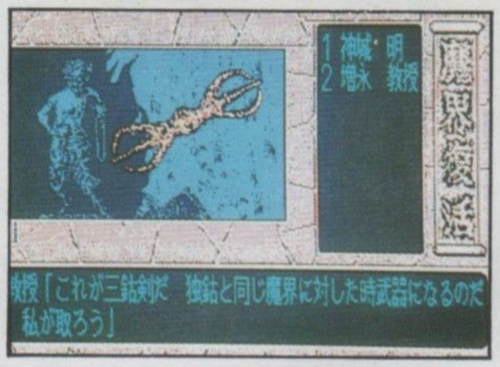
途中、魔物たちの妨害を受けながらもなんとか篠栗霊場にたどりつけた。ここでは行けるところがたくさんあるので、とにかく歩き回って調べることが必要。あっちこっちと動きまわると札所二十八番、大日寺の闇魔大王像の顔が妖魔になっていたり、怪奇なことが2人にふりかかる。そして札所六十番、神変寺の大日如来像の後ろに魔道が現れたのである。魔道には１人しか入れない。ここで神城と増永、どちらを行かせるかが重要なポイントだ。中に入るときは、かならず数珠を持っていくようにしよう。魔物が現れたときは降魔調伏の呪文が役にたつ。魔道から戻ったら札所四十五番、浄土の滝の不動堂へ行ってみよう。ここで三鈷剣が手に入るんだけど、そうかんたんにはいかないのだ。



車で移動するときはアニメーション表示なのだ

雷鬼仁王の石の独鈷剣にひびが入りはじめた

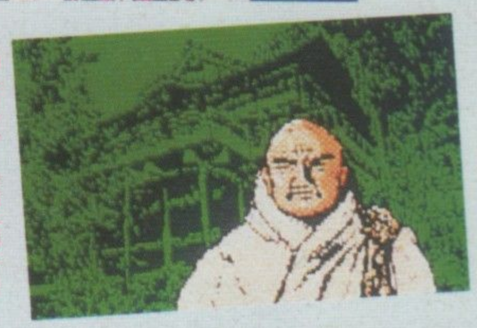
不吉だ。何かが起こるまえぶれなのか……



魔物に対し強力な武器となる三鈷剣。これさえあれば！

登場人物

心覚・英彦山で修行中の行者


南覚・篠栗霊場南蔵院の住職

三鈷剣を手に入れてから、南蔵院に戻って見ると南覚が重大な知らせを持って待っていた。

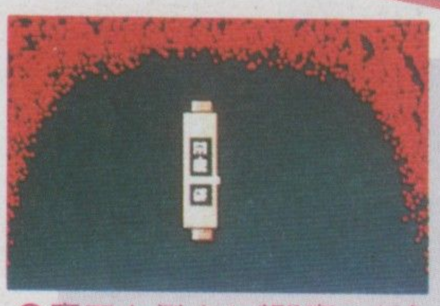
重大な知らせとは!?

ポッカリと開いた魔道は魔界へとつながっているのか？

大魔王との対決

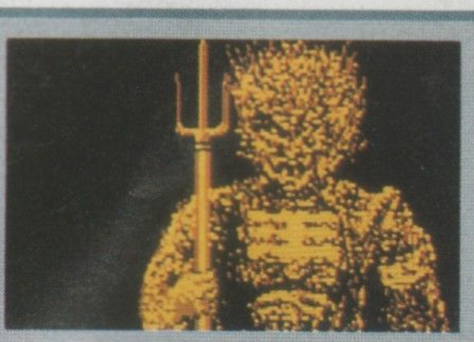
南覚の話によると、英彦山で妖魔たちが暴れまわっているらしい。2人は英彦山山頂へ急行した。そこで待ち受けていたのは餓鬼の群れだった。何匹か餓鬼を倒すと天角が駆けつけてくれる。すると餓鬼たちは一目散に逃げていった。しばらく3人で話をし、呪文を唱えると、轟音と共に地面が割れはじめたのだ。下を見るとなぜか心覚が落ちそうになっている。心覚に話しかけてみると、どうもようすがおかしい。なんと、心覚は魔物だったのだ。心覚を倒すと第2の魔道の入り口が見えてくる。なんとか魔道に入っていくと、そこには国東塔の住職が待ち構えていた。戦いをしかけると、なんと住職は魔王に変身したではないか。呪文を唱え、魔王を倒すと『開魔の経』が手に入った。さらに魔道を奥に進んでいくと、目の前に奇怪な世界が見えてきた。あれが魔界か？　緊張を隠しきれない3人の前に大魔王が、突如現れた。神城と増永は無事『閉魔の経』を取り戻し、魔道を封印することができるのか？　背すじがひやっとしてしまうエンディングはなかなかのものだ。

妖魔を攻撃すると、戦闘シーンがストロボアクションで表示されるのだ。かっこいい！


魔王を倒すと〝開魔の経〟が現れた。やったぁ！

登場魔物

魔王・住職の姿を借り人間界にもぐりこんでいた


大魔王・見るからに恐ろしい形相のやつだ

秋の人気ゲーム げんげんげんげん

超人気RPG3本!

イース

サイキックウォー

ウルティマIV

テクノポリス

9月号は8月18日発売です!!

新作AVG6本!

アドレナリン・コネクション

ガルフォース

リバイバー

新玉取物語

天使たちの午後II

ウイングマン スペシャル

発売直前直後レポート2本!

スペースハリアー X68000

ドラスレIV MSX2

大人気連載記事2本!

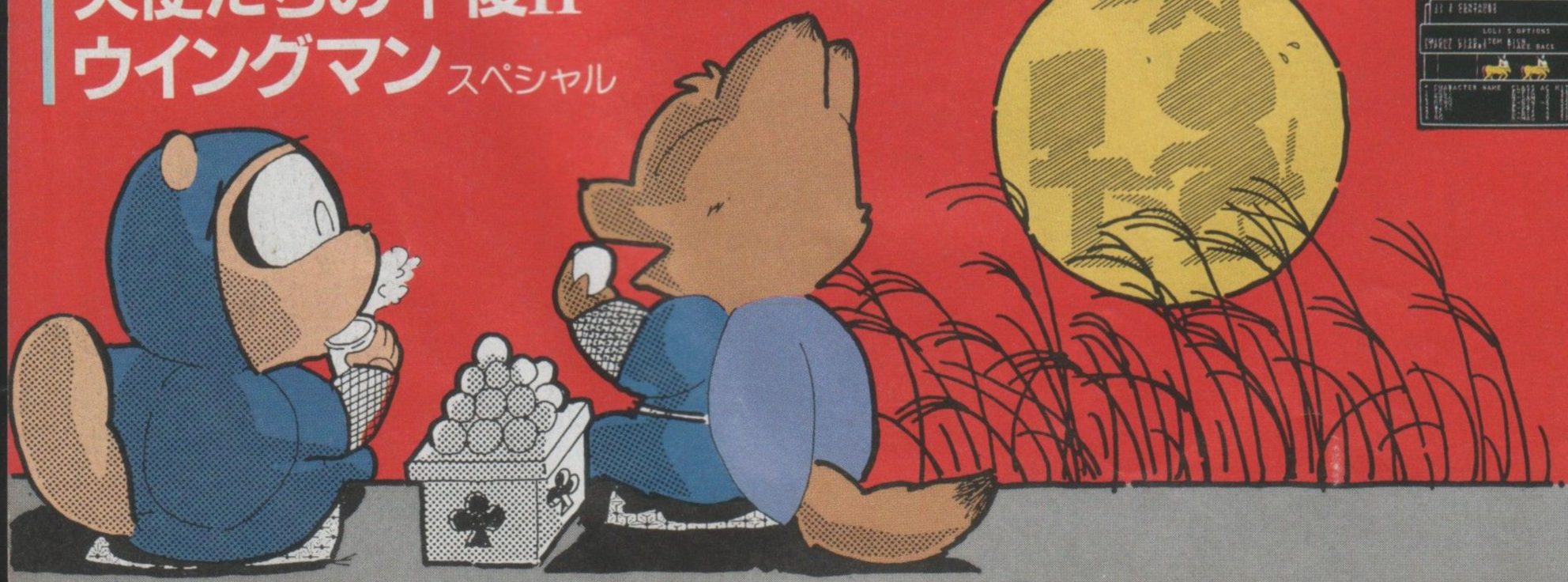
ウィザードリィ

大戦略

毎月18日発売

定価480円

徳間書店



新着MSX情報にドキドキ FAN♪ ファン

おもしろゲーム情報にワクワク FAN♪ ファン

トクするプレゼント情報にキャピキャピ BOX♪ ボックス

好評の『ゲーム十字軍』が順子ちゃん付き豪華4ページとなってF・F・Bより晴れて独立しました。それでも楽しいF・F・Bです。

お祭り気分 WHOOPEE

『グラディウス2チャレンジバージョン体験フェア』に行ってきたゾ!!

小雨まじりの7月12日、F・F・B取材班は本厚木へと足を向けた。ラオックス厚木店でおこなわれる『グラディウス2チャレンジバージョン体験フェア』の様子を探るためだ。

取材班(じつは1人)は意気揚々と店内に入った……が、体験フェアはすでに終り、祭りのあとだけが残っていた。

巨大なディスプレイに流れる『グラディウス2』のデモのまえで取材班はしばし放心状態だった。きっとフェアというくらいだから(全然理由になってない)開店から閉店までずっとやってるんだろうとタカをくくっていたのが悪かった。

あわててラオックスの現場主任の方に事情を話すと、笑顔で『いいでしょう』とうなずき、もう一度フェアをやってくれることになった。ああ、よかった。

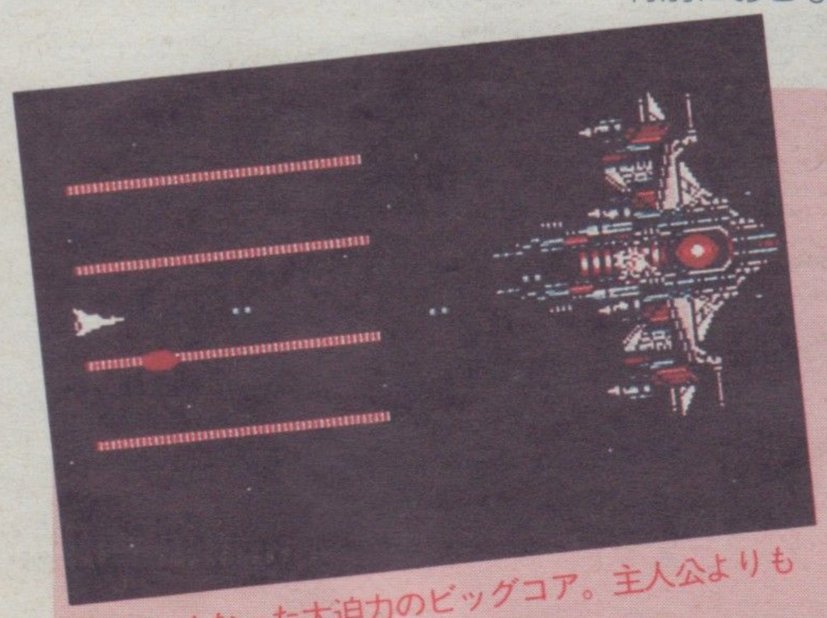
感謝する間もなく、ディスプレイの回りは人でいっぱいになってしまった。す、すごい。あっというまにできた人垣もすごかったが、動き始めた『グラディウス2』はもっとすごかった。

↑ラオックス厚木店オーディオ館3Fフロアにて。これが、あっという間にできてしまった人垣。『グラディウス』の人気がわかる

MSX1用とは思えないほどきれいなグラフィック、そしてサウンド。新しくバージョンアップしたビッグコアが出てきたときの感動。取材班は写真を撮るのも忘れ、しばらく画面に見入ってしまった。

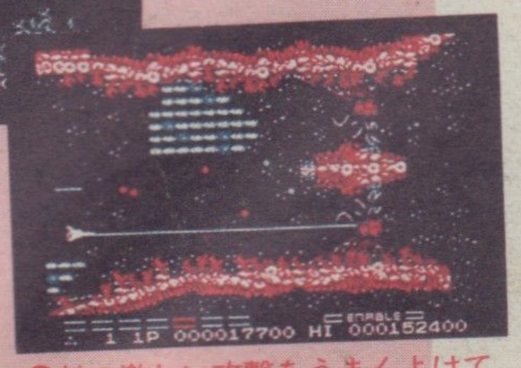
このMSX・FANのために特別におこなわれた追加フェア(といっても30分ぐらいだったけどね)でも約30人の人を集めたけれど、現場主任の話を聞くと1時間ほどまえにおこなわれた正しいフェアではなんと150人もの人がフロアいっぱいに集まったというから驚き!

このチャレンジバージョンからうかがい知れる本編『グラディウス2』は8月下旬発売。もちろんコナミから。待ち遠しい。画面をカラーで見たい人はCOMING SOON参照。



↑新しくなった大迫力のビッグコア。主人公よりも目立っていた

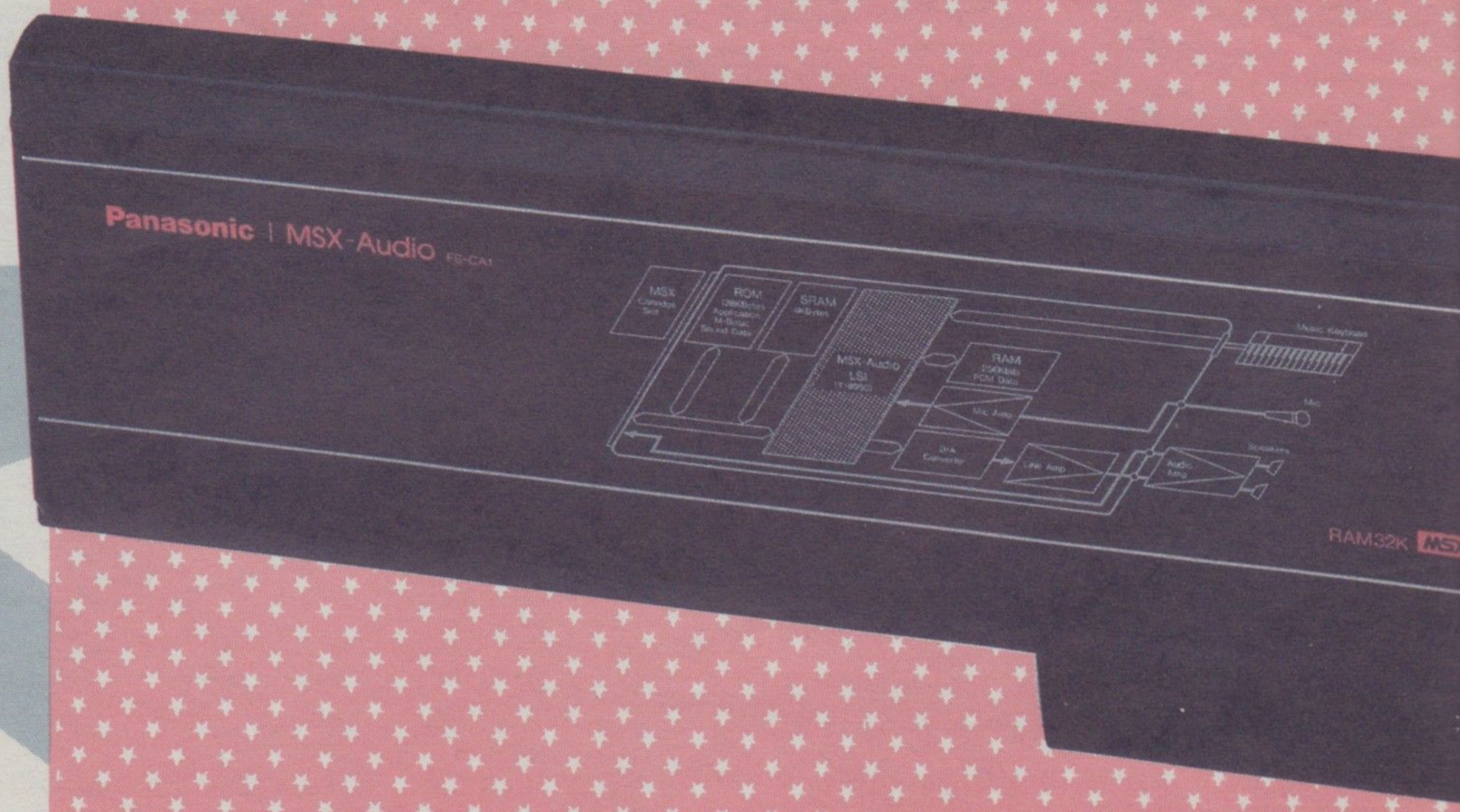
↑植物惑星(?)の面。気持ち悪いくらいに動く敵キャラに思わず絶賛の声があがる



↑敵の激しい攻撃をうまくよけてヴェノム博士の野望を打ち砕け!

音楽 MUSIC

さっそく遊んでみました！
話題のMSXオーディオユニットで
「なに」が「どこまで」できるのか



これがMSXオーディオユニットFS-CA1（34,800円）。RAM32K以上のMSX2に対応している。音楽ファンは注目！

今回発売されたMSXオーディオユニットFS-CA1、愛称A1シンセ(以下ユニットと略)。長いあいだ期待をふくらませて待ってきた読者のためにこのユニットでなにができるのかをまとめてみた。

まず、遊び方は、
①内蔵ソフト「MSXミュージックシステム」を使う
②拡張BASICを使う
③別売りのソフトを使う
の3つに分けられる。

③の別売りソフトウェアについてはまた次の機会に。今回は①と②、つまり、ユニットだけでできることを紹介しよう。

■内蔵ソフト「MSXミュージックシステム」について

このソフトはユニットのFM音源を扱うためのもの。MSXのキーボードを鍵盤のように使っての演奏が楽しめるだけでなく、いろんな機能がある。

ちなみに、別売りのミュージックキーボード(FS-MKB1：34,800円)をつなぐとさらに気分は盛り上がる(YAMAHAの製品も使用可)。

3曲分演奏データが納められているので、カーソルキーでどれかを選んでとりあえずはFM音源でのデモ演奏が楽しい。クラシックの名曲、ラグタイムミュージックの名曲、日本の名曲とちゃんと選曲のバランスも考えられている。

画面(写真左下)のメトロノームやドラムセット、鍵盤が音楽にあわせてうまく動いているのもおもしろい。

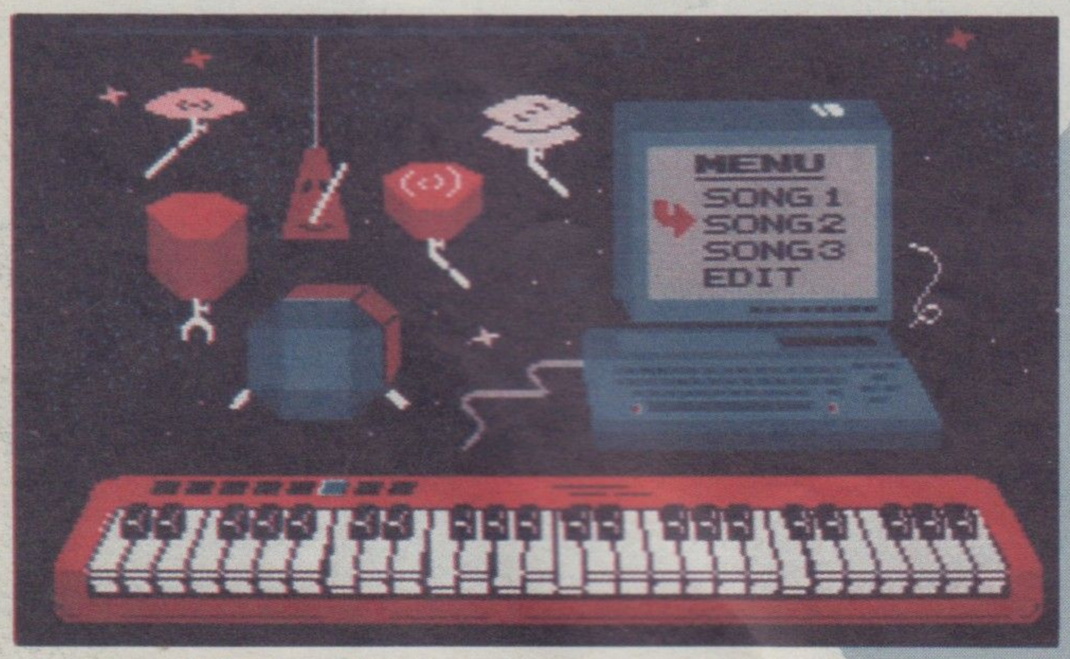
さらに、エディット画面(右ページ上の写真)に行くと今度はクリエイティブな楽しみが待っている。

各項目の値を設定していくことで、こんなことができる。
・65種類の音色のなかから旋律やベース、コードの音色を選択できる(なかには、WAVEという波の音や、SPNという宇宙的な効果音もあって楽しい)
・リズムのパターンを20種類選べる(うち1つはノーリズム)。しかも、自分でリズムをエディットすることもできる。
・キーボードの鍵盤機能を次の3つのなかから自由に選べる。
①ノーマル(全部同じ音色)②スプリット(高音部と低音部で音色を分けられる)③アンサル(ベース音を押すだけでムとベースラインとコード演奏が自動的につく)
・自分の演奏をメモリに記(高音部、低音部の2重録音能)、さらにディスクやテーセーブ／ロードできる。

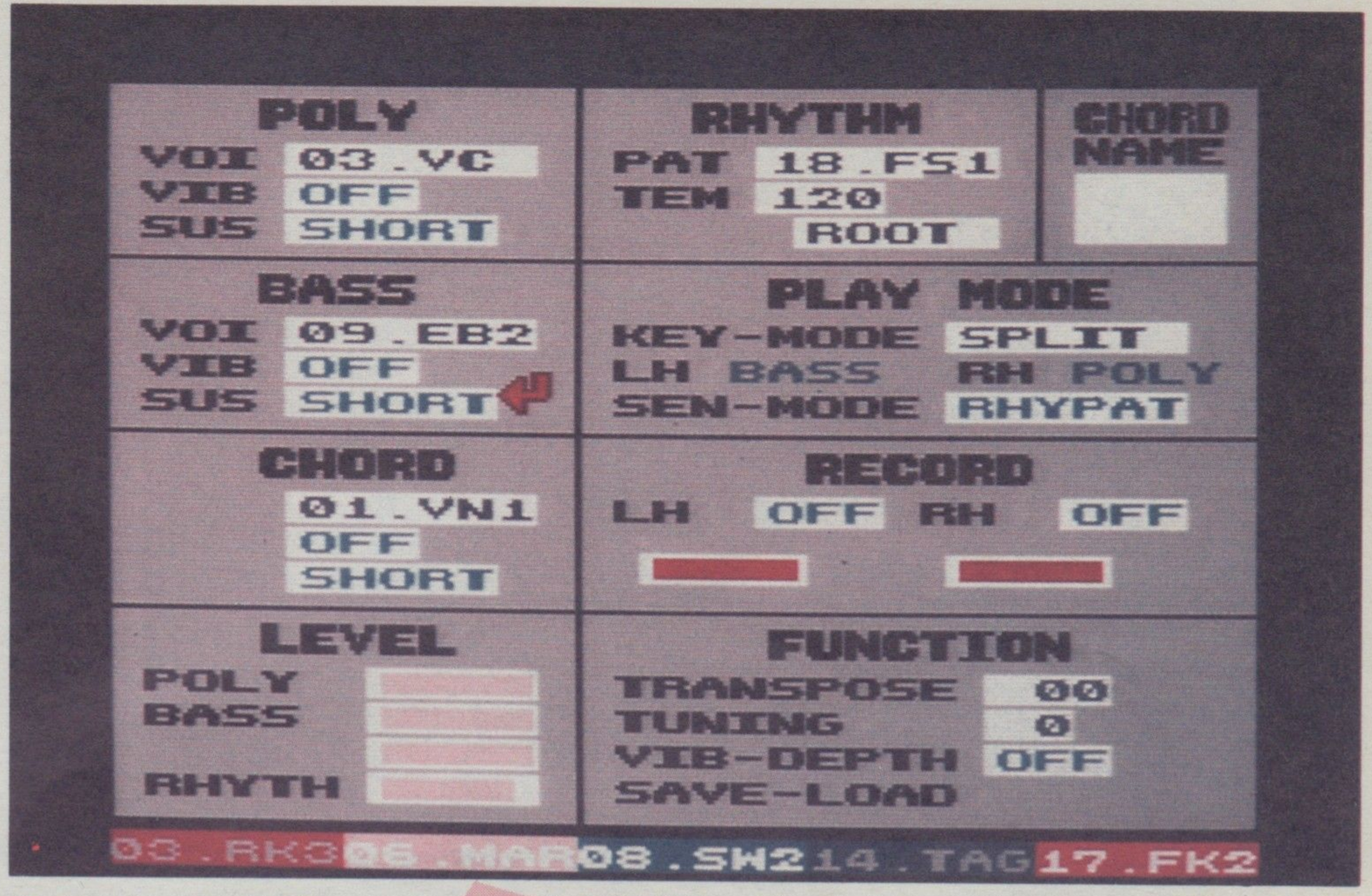
キーボードはノーマルモの場合、同時に9音まで出ことになっているけれど、はミュージックキーボードったときのことで、MSXーボードでは3つ以上のキ同時に押すと音程が狂うこあるのがちょっと残念。とえ、楽しい機能が盛りだくなことは間違いない。

■拡張BASICについて

内蔵ソフトを切り離してうのBASICからもユニ



ユニット内蔵ソフト「MSX MUSIC-SYSTEM」のメインメニュー画面。曲の演奏にあわせて、シンセの鍵盤やドラムセットが動く



➔右の写真が内蔵ソフトのエディット画面。それぞれの項目ごとに名前やグラフが表示されているのでわかりやすい。ちなみに、右上のコードネームのところにはオートコードを用いたときのコード名が表示される。レコードのところにLH(左手)、RH(右手)の2つがあるのは、伴奏の部分とメロディの部分を別々に録音できるようにしてあるから ➔右のエディット画面でセーブ／ロードを選ぶと、下のような画面になって、音楽データなどのセーブ／ロードができるようになる

の機能を使うことができる。

ユニットのなかにはMSX-Audioという音楽用LSI(9チャンネルのFM音源と1チャンネルのPCM音源を内蔵)と拡張BASICが入っていて、PLAY文の機能がパワーアップするのだ。

拡張BASICのPLAY文を用いると、ふつうのPSG音源3音にプラスして、FM音源9音、PCM音源1音の計13音が演奏可能になるのだ。これだけたくさんの音源が使えるんだから、ちょっとくらい拡張BASICが難しくっても平気。

FM音源9音というのは、内蔵ソフトの音色と同じような音色が使えるわけだけれど、なんといっても注目したいのはPCM音源。

PCM音源とは、アナログの音声信号(要するにふだん耳にする音のこと)を一定の時間間隔で分析(サンプリング)し、得られたデジタルのデータをメモリに記憶する。早い話が、このデータから音声信号を復元すると、もとの音とそっくりの音が再生できるということなのだ。

ユニットのなかには、カッコーの鳴き声から刀を振る音まで18種類の音が用意されているけれど、拡張BASICを使えば自分の好きな音(最長8秒)を記憶させ、音楽やメッセージに使うことまでできる。飼っている犬や猫の鳴き声、自分の声でメロディーを演奏できるんだから、いろいろ遊べそう。さらに音のデータもセーブ／ロードできるので、自分だけの音のカタログを作ることだってできる。

ほかにも、拡張BASICには、音律を平均率、純正率など21種類から選べたり、ミュージックキーボードの演奏を記憶できたり……などなどMSXで音楽を楽しむための機能がたくさんある。

MSXオーディオユニットはRAM32K以上のMSXとMSX2で使えて、値段は34,800円。ただし、カートリッジスロットが上面にない機種では使えないので注意！

ビデオ派にも新兵器登場！

ビデオもずいぶん普及して、もはや一家に1台という勢い。自作のビデオもそのままじゃちょっと寂しい。タイトル画面をつけたり、テレビのようにテロップをつけたりしてみたい。

そんな願望を持っているMSX2ユーザーに便利なのが、ビデオ・テロッパFS-UV1(MSX2専用：39,800円)。愛称A1テロッパ。

あらかじめコンピュータ画面上で作った文字やイラスト(別売りのイメージ・スキャナFS-RS500：59,800円を使うとかんたん)を使ったり、画面を消したりまた見せたりするワイプ機能や文章を流すテロップ機能を使ってシナリオを作り、ビデオ画面にスーパーインポーズして別のビデオデッキで録画すれば(背面に出力端子がある)、ホームビデオの編集が楽しめるというわけなのだ。

➔ビデオ・テロッパFS-UV1(39,800円)。これもやっぱり上面にスロットのない機種では使えない

アンケートハガキより

ハガキの表にあったイラストです。左から〈兵庫県〉森田三樹〈京都府〉魔可☆なっつ〈千葉県〉小林秀二〈兵庫県〉宮艸茂〈岩手県〉大関美幸〈山形県〉菅原史和

サイケデリック PSYCHEDELIC

SPECIAL

幸せは歩いてこない。目指せサイケデリック

飛ぶハエ落とす勢いで、夏が進んでいる。この本が出る頃、オレは千葉の館山で泳いでいるかもしれないし、北海道の原野で土を掘っているかもしれないと思いつつ、未来を夢見て、サイケデリックを始める。

まずイラスト部門。

千葉県・TACT。モノトーンのきれいなお姫さまだお

★TACTの作品＝彼は隣のテクポリの常連。タッチを取り戻したって感じ。この調子！

★羽隆の作品＝女の子らしいかわいい作品。ピンクの色使いがいいね。

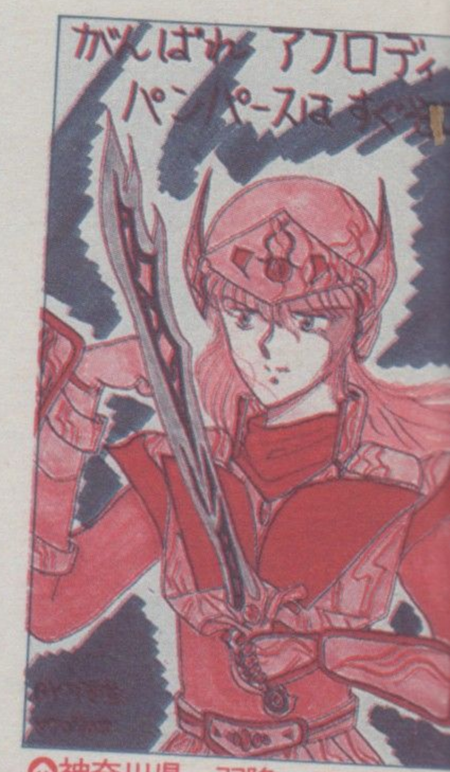
♡

さて、次は小説というか詩というか、なぜか読むとつい笑みを浮かべてしまう、新潟県・藤志の作品

君はその時『めざし』を食べてたね。『あじのひもの』に夢を託していた君は『たくわん』に見向きもしなかった。『にぼし』を『ほしこ』という人がいるけど君の心もそれと同じで、ホントは『かつおぶし』が欲しかったんだね。それなのに君は寂しく『だしこんぶ』をかじってたんだね。今になって気付いても、もう君は『かんぴょう』に奪われていた。寂しく1人だけ残る、『くさやのひもの』のぼく。（FIN）

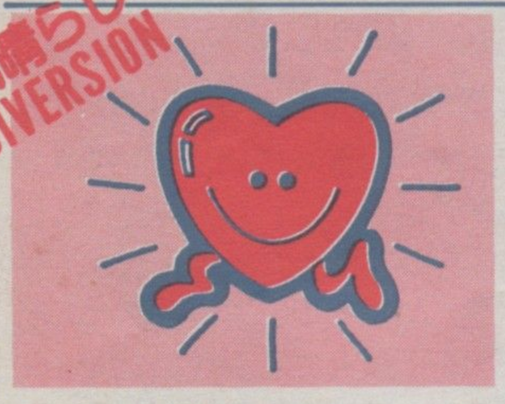
うむ、日本の味をラブストリー仕立てで並べていくとなど、なかなかわけがわか

サイケ進出をねらうキミ報。今月からサイケデリッ載者にはMSX・FAN特レカを進呈。目指せ、サイ



神奈川県・羽隆。アフロディ……かな。ピンクがきれい

気晴らし DIVERSION



テレホンアドベンチャー第5弾『デスマウンテンからの脱出』ついに登場!!

電話でAVGが楽しめる『テレホンアドベンチャー』が始まったのが去年の6月。人気を広げつつ7月8日スタートの新シリーズ『デスマウンテンからの脱出』で5作目を迎えることになった。

このテレホンアドベンチャーの遊び方はかんたんそのもの。キミの家からいちばん近い代表インフォメーションに電話をかけるだけ。

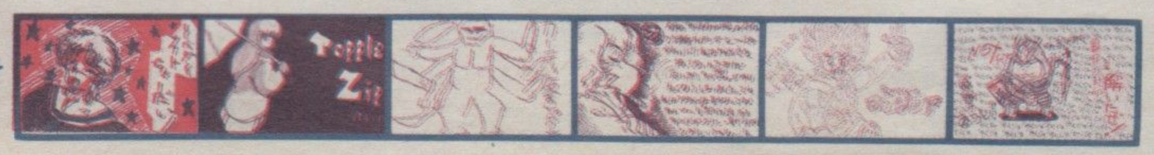
すると、電話の向こうでストーリーが始まり、いくつかの選択肢が与えられる。その選択肢の中から正しい物を選びだすことのできた人だけが、次のシーンに進むことができるというものだ。

まあ、いうなればアドベンチャー・ブックのストーリー進行に、サウンド効果を加え、より手軽に、よりリアルに楽しめるものだと思ってもらえばいい。

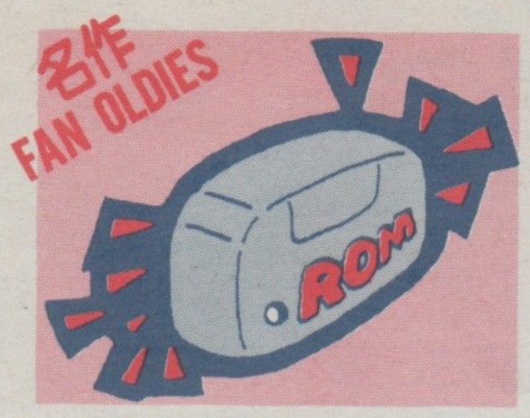
まだこのゲームを知らないキミに『デスマウンテンからの脱出』のプロローグを紹介しよう。「ある夜、山のふもとのある王国で生まれた王女がデスマウンテンの悪の守護神ビゼーによって奪い去られてしまった。そして同じ夜、生まれたばかりの男の赤子が城内の大樹のわきに置き去られていた。王は神から授かった子として、その赤子を育てるが、王女を失った悲しみは忘れられなかった。男の子の名はアイアンナック。彼が17才の誕生日、王は彼に王女をデスマウンテンから救い出してほしいと願った。彼は引き受け雷雨の山に旅立った……。

代表インフォメーションは次のとおり。● 東 京＝03-236-9988● 札 幌＝011-821-9000● 新 潟＝025-267-7000● 長 野＝0262-35-8000● 広島＝082-252-0000● 福 岡＝092-473-4040。

なお、実地予定期間は87年７月８日～11月7日まで。



小さくて見にくいけれど。左から〈岐阜県〉高橋哲人県〉渋谷和弘〈東京都〉渡辺拓郎〈大阪府〉下村家恵子県〉小川真澄〈茨城県〉宮田学



ぼくは『三国志』が大好きなんだ!!

創刊号以来長らく絶えていたコーナー〈名作〉が、読者の手紙によって復活！

★自らが英雄となる『三国志』

このゲームは有名な文学作品『三国志』の時代を背景にプレイヤー自らが英雄となり、中国全土の統一を果たすことが目的です。5つの各シナリオごとに英雄を選べ、最高8人までいっしょにプレイできます。ですから、友達とワイワイやりながらプレイすると友だちどうし独自の同盟や交渉もできるのでそれもなかなかのものです。

このゲームのおもしろいところはなんといっても自らが英雄となって自分の国を持ち、その国を思い通りにつくっていくことで、生産力を高め兵力を増やしたりして強大な国を築いていくのは楽しいことです。

もう1つのおもしろさ、それは戦略です。有能な部下と大群を率いて敵地に攻めこみ、国を手に入れます。火計、一斉攻撃などの戦術を組み合わせ、兵糧攻め、ゲリラ戦法など数限りない戦略が楽しめます。

余談ですが、このゲームをプレイするまえに原作の『三国志』を読めば、おもしろさが何倍にもふくれあがるうえ、ゲームへのヒントにもなります。このソフト、プレイの価値ありっ。(秋田県・でえぢょん)

偶然、このページの6ページ先で『三国志』の大特集をやっている。この特集も読めば、三国志の深さがわかるかも！

↑数限りない戦略が楽しめる、シミュレーションの名作『三国志』

相談事 ひそかな 情報etc. はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めています。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、『直撃』係まで。

●自分のかいたイラスト、4コママンガ、ショートショート、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、『サイケデリック』係まで。※イラストなどは、どんな大きさの紙に描いてもかまわないけど鉛筆描きはペケ。ショートショートなどは、400字詰め原稿用紙2枚程度にまとめてください。

●キミが最近夢中になっているゲームなのに、雑誌であまり採りあげられていないようなゲームがあったら『名作』係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると、楽できてうれしい。

＊F・F・Bは読者の手、足、目、口、耳、鼻、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります！

ファン ファン ボックス
F・F・B

プレゼント PRESENTS

今月はどういうわけか豊作。いろいろ選べる今月のプレゼント！

●東宝より

①『ルパン三世カリオストロの城』のカセットインデックス……5名様

②『ルパン三世カリオストロの城』の絵ハガキ……5名様

③『ルパン三世カリオストロの城』のノート……5名様

(各提供・アニメイト)

これは、前号で紹介しきれなかったルパングッズの数々。ぜひとも手にいれたいものばかり。

●コンパイルより

④『魔王ゴルベリアス』のポスター……15名様

●ホット・ビィより

⑤『ア・ナ・ザ〜カレイドスコープスペシャル〜』のソフト(RAM16K以上)……10名様

ムシャクシャしたときはシューティングゲームで気晴らしするのがいちばん！

●アミューズメントクラブ・ブロダクツより

⑥テレアド特製テレホンカード……5名様

今、テレカ収集が大流行！このテレカもきみのコレクションに加えてほしい。

プレゼントのほしい人は官製ハガキに右下の応募券を貼り、ほしいプレゼントの番号と名前・氏名・年齢・住所(〒も)・電話番号を書いて、

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部F・F・Bプレゼント係まで。

締切りは8月31日必着。当選者は10月8日発売の11月号の欄外で発表します。

ハガキを出すついでに、F・F・Bへのご意見とご要望も聞かせてね！

→『カリ城』のノート、使わずに取っておきたい

↑『カリ城』の絵ハガキ6枚セット。出すのが惜しくなる

→きれいなモノトーンのイラストが入っているテレアドのテレカ

アンケートハガキより

楽しいイラストばかりです。左から〈北海道〉宮入英博〈北海道〉谷口智也〈千葉県〉福田剛〈静岡県〉劔持明男〈東京都〉中根雅明〈静岡県〉秋山豊樹

ゲームの抜け道、秘(マルヒ)情報教えます！

新装開店

GAME 十 CRUSADERS
ゲーム十字軍

わが十字軍は、あらゆるゲームを制覇するぞ。諸君も協力して欲しい。こーして順子ちゃんにも従軍看護婦になってもらったのだから。

ウル技(テク)のコーナー

ゲームのぞき穴

必勝法、隠しコマンド、便利ワードなど、ゲーム中身をこっそりのぞるウル技(テク)を紹介する

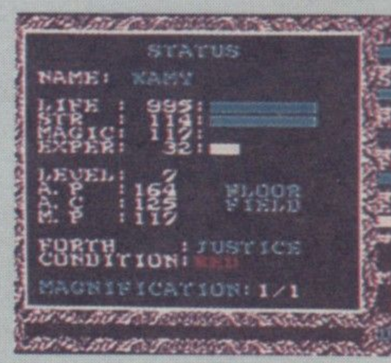
ハイドライド

レベル2でLIFE 999になるなんて

レベル2の時にLIFEにする方法があります。

まず、キャラクタを作LIFEを0に設定して始そしてレベルを上げればけなのだ。

（埼玉県／山本関東☆確かにできたけどこれにやられやすく、レベルるのはとっても大変！



もっとレベルを上げてみ

Q&Aのコーナー

通り抜けできます

先に進めないとお悩みのキミ達はどんどん利用して欲しい。出来る限り質問に答えてあげるよ！

ウイングマン2

Q 僕は今、COFFEE(コーヒー) BREAK(ブレイク)の後のシーン2で行き詰まり、悩んでいます。ハリガネとライターを手に入れただけで、そこから困ってしまって……。この後、どうしたらいいのですか？　色々やってみたのですが、どうもうまくいかなくて。

持ち物は、ハリガネ、ライター、とけい、ゆびわ、がくふです。どうかヒントを！

（岡山県／まっきいまん・12歳）

A このシーン2で手に入るアイテムは、ライターとハリガネだけなのだ。後はポドリムスの刺客を、見つけ出すことでシーン2はクリアできるのである。

それには、桃子と久美子から○○(これくらいは自分で考えてね)を取り、その後美紅にも同じ事をすればいいのだ。すると敵の刺客が登場するぞ。

こいつを倒せば、いよは、ポドリムスでの対決んばろう！

桃子ちゃんや久美子ちゃん服を脱がすと見られる画面

モデル＝北田順子(FAN・GAL)　ヘア＆メイク＝大平明子　スタイリスト＝杉

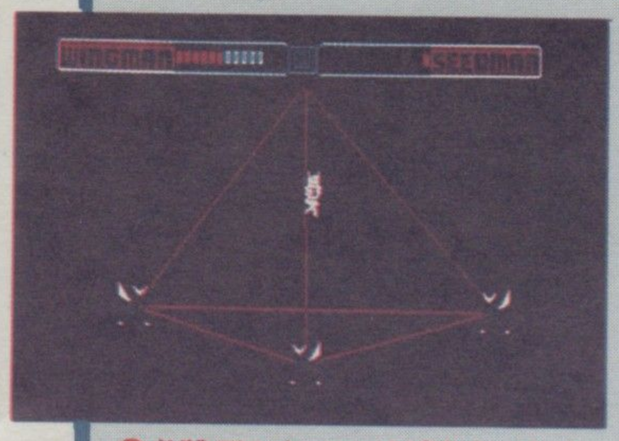
ウイングマン2

めんどくさいことは抜きにして戦闘シーンに

F1キーを押しながらスタートすると、何といきなり戦闘シーンから始まるぞ。

（東京都／斉藤せいご・15歳）

☆戦闘シーンより美紅ちゃんを見るほうがいいと思うけど……。



必殺デルタエンドが決まったよ

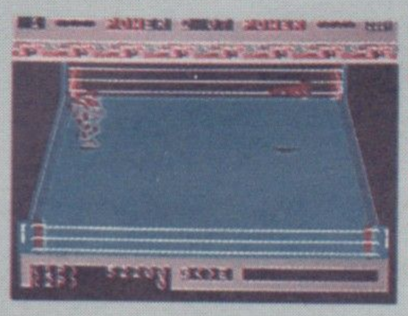
ロボレス2001年

ロボレスラーにも変身機能が付いていたんだ

なんと、ロボットを変形させることができるんだ。

その方法とは、スカイハイをかけられる状態にして、敵のロボレスと自分のロボレスがリングの両端に別れた時に、>と?とーを同時に押すのだ。ボーナスが5000点入るよ。

（山形県／神田山陰・14歳）



変身して5000点増えるわけだね

ディーヴァ

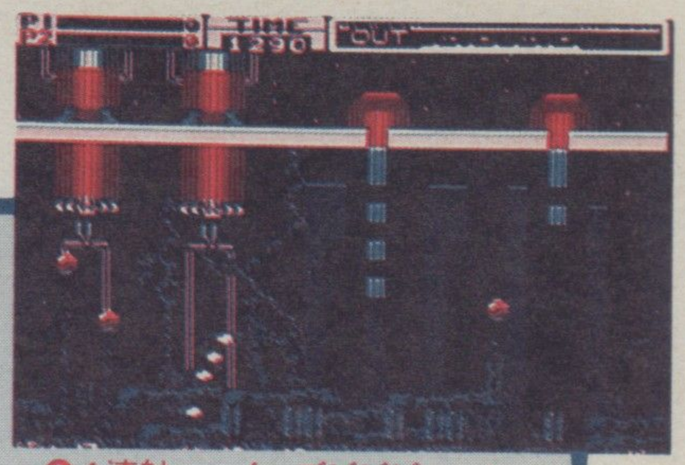
エネルギー満タンと連射ってすごいと思うよ

はっはっは、私は『ディーヴァ～アスラの血流～』のコマンドを2個発見したので、ほーこくしておきます。

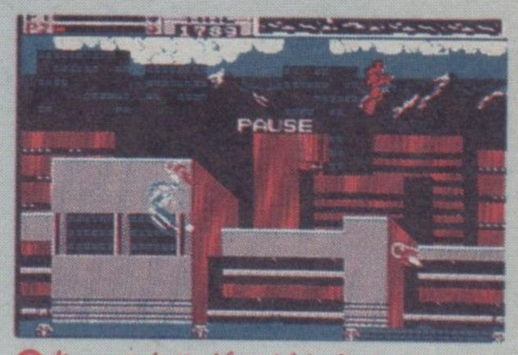
まず連射コマンドですが、ESCキーを押して、STOPとSELECTとBを押して、もう一度ESCキーを押すとOK。

次に8月号に載っていたシールドエネルギー満タンコマンドのもっと簡単な方法も見つけました。ESCキーを押して、STOPとSELECTと／を押すだけです。

（大阪府／松山肇・15歳）



4連射～っ！　ズビビビュ～ン



あ、エネルギーがもうナイっ！

コマンドでめいいっぱいになる

ダーウィン4078

スペシャルモードは自機が減らなくなるんだ

編集部のみなさん元気してますか？　じつはダーウィン4078のスペシャルモードを見つけたのです。

まずESCキーでポーズをかけます。そして、MとTとKの3つのキーを同時に押します。すると、SPECIAL MODE

おいらは無限だ。行け行け～～

と表示が出るので、そうなったらポーズを解除すればOKです。スペシャルモードになると自機の数が減らなくなるのです。

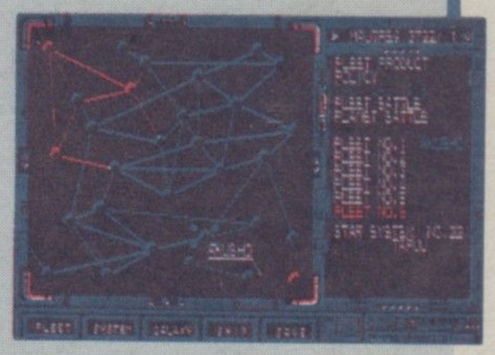
（東京都／近藤正博・15歳）

ディーヴァ MSX2専用

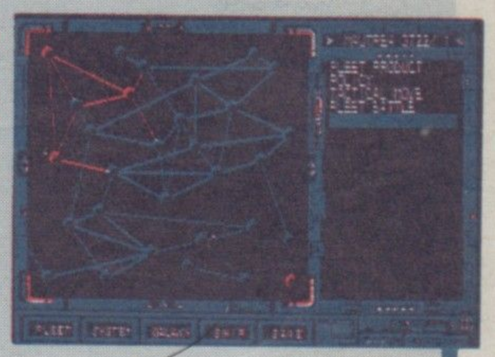
パスワードがプッツンすれば、ゲームも…？

ドッギャアアン／　ついに、私は惑星戦をしなくても惑星を攻略してしまうパスワードを発見したのだ。「PUTTSUN SIMASUGOMEN」（プッツンしますゴメン）とやればいいんだ。スゲエだろ～。

（東京都／能村義男・12歳）



では、この惑星をですね……



はい、あっという間に攻略しました

軽井沢誘拐案内

Q 第5章で、湖のほとりにいるおじいさんに会えないのです。新聞、写真、葉っぱ、タバコ、書類、名簿を持っていて、いしだの住所も調べました。洞窟で「かぜがふいている。」というメッセージが出てくる所が怪しいとにらんでいます。ぜひ、解答を／

（広島県／門屋智行・16歳）

A このおじいさんはじつは神様で、いしだの家に行く道を作ってくれるのである。この神様に会うには、洞窟の入り口から、前、右、右、後、左、左と移動すればいい。

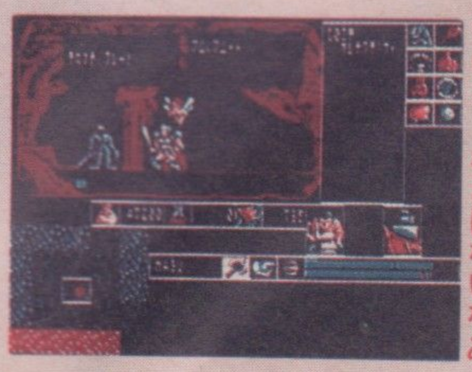
これがおじいさんだ

覇邪の封印

Q ハージャという勇者のいる場所はわかったのですが、助けられないのです。「ハナス」としても"たすけてくれ～"と言うだけです。いったいどうしたら、この勇者を助けられるのですか？

（?県／?・?歳）

A ハージャを助けるには他の2人の勇者を助けたときと、同じようにすればいいんだ。ここまでやったキミならわかるはずだよ。町の長老の話をメモしたり、旅先で商人や旅人に積極的に話しかければ、何をすればいいかがわかる。



ハージャが助けを呼んでいる。なさけないなあ

ザナック

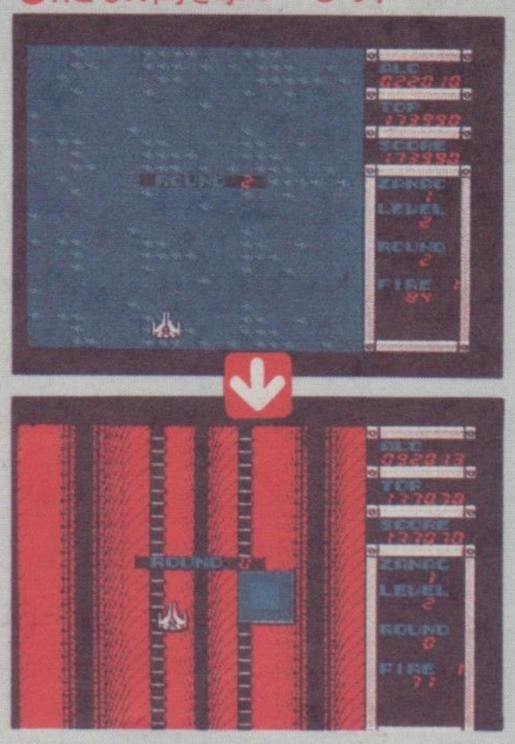
0面があった。でもとっても難しいんだ〜い

　では、私が0面への行きかたを教えてあげよう。まず2面に行き、ワープするエネミーイレーサーを取って、また2面の最初に戻る。そして、ROUND2と表示が出たら、RとOの間を撃つべし！　すると、エネミーイレーサーが出てくるので、そいつが黒くなったら取るのだ。すると0面に行けるんだぜ！

（宮城県／拳王様・16歳）

☆この0面って本当に難しい。

Rと0の間を撃つべしっ！



やあ、ラウンド0に来たのね

誰か簡単にクリアできるコツを教えて〜！

ザナック MSX2専用

好きなパーツを付けてスタートできるんだね

　0〜7キーのうち、どれかひとつを押しながら、ゲームをスタートさせよう。すると、押していた数字のオプションが、最初から、使えるようになっているんだ。

（青森県／ドオオン！・16歳）

試しにーを押しながらスタートしたよ

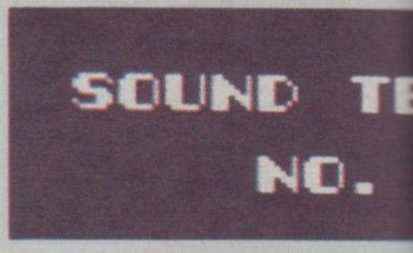
ザナック MSX2専用

BGMを好きなだけ聞いていられるのだ

　カートリッジを入れたらとTとDを押しながら電源を入れてごらん。いきなり、サウンドテスト画面になって、ザナックのBGM全35曲が聞けるぞ。

（北海道／神崎DO・14歳）

☆曲がいいんだよね。これ



こんな画面でBGMを聞く

ザナック MSX2専用

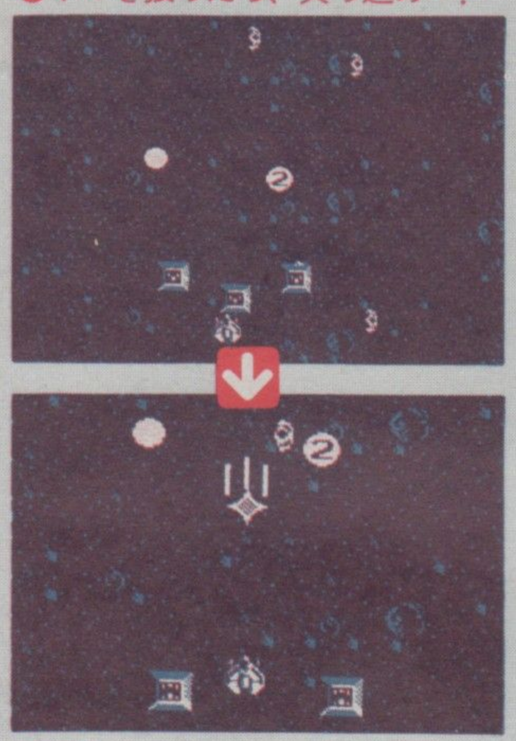
一か八か!?　一瞬にしてパワーアップする

　これはファミコン版ザナックでもできたんだけど、パワーチップを持っていそうなBOXに体当たりを食らわすと、ビームがいきなり3連射になってしまうのだ。

（千葉県／ポット大徹・15歳）

☆でもこれって、ハズすとヒサンな目にあうんだよね。いきなりドッカーンなんてね。

ヤマを張ったら、突っ込め〜！



運よくパワーアップしました

ドラゴンクエスト

敵キャラ自己紹介コマンドで竜王も見られる

　カートリッジを差し込んで電源を入れたら、TAB、SHIFT、CAP、スペースとカーソルキーの右、左、下の計7つのキーを同時に押して、そのまましばらく待とう。すると、敵キャラを次々に紹介するモードになる。スペースキーで次の画面に切りかわるよ。

（群馬県／浅草伸二・18歳）

竜王も出て来たよ。次は何

聖女伝説

Q　ケイと×××することができません。どのあたりを××すればいいのか、教えてください。

（東京都／Ⓟすけべ・13歳）

A　こらこら、キミはまだ13歳でしょ！　教育上よろしくないな〜。ま、しょうがないからヒントをひとつ。うまく話しかけて、ケイの気を引く。すると、ガードの堅いケイにスキができる。そこにつけこめばいいんだ。しかし、似たようなハガキがゾロゾロ出てくるぞ。みんなエッチだなあ。

これは、チョットまずいです

ザナック MSX2専用

Q　僕は9面がどうしてもクリアできません。なにかコツがあったら、教えてください。

（栃木県／田淵智也・12歳）

A　ここをクリアするのは、とってもムズイ。編集部でもクリアすることができる人はいないんだ。お隣のファミマガで1人だけクリアした人の話によると、3番でパワーアップして、ただただ撃ちまくりひたすらよけまくっていたらクリアすることができるとか。キミもチャレンジしてみてね

ここが最初の難関なんだな

ゲーム十字軍

火の鳥〜鳳凰編〜

隠しコマンドをまとめて4つ紹介しちゃう

5月号に載っていたコマンド以外に3つ見つけました。

全部のアイテムが1個ずつ揃うのが「FULLITEMDAYOON」。羽が200枚になるのが「METALSLAVE」。心の玉が全部手に入るのが「SUPERBALL」です。

（富山県／大島孝夫・16歳）
☆とても役立ちそうなコマンドだけど、そんなことをしなくてもいきなりエンディングを見られるコマンドもあるよ。京都府／村上寛・14歳からの情報で「ENDDEMOGAMITAINA」だよ。

↑1個ずつだけどフルアイテムだ

↑羽が200枚になった。何にしよ

↑心の玉全部。怒鬼と戦いますか

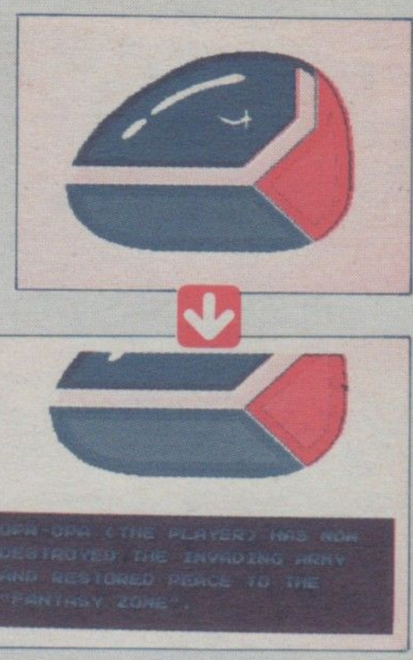
←↑最後の画面はとってもきれいね

ファンタジーゾーン

オパオパのおとうさんとすぐに会えるんだ

タイトル画面が出ている時にSTOPキーを20回押してからスタートしよう。いきなり、エンディングを見られるよ。

（鳥取県／藤岡宏樹・12歳）
☆英語のメッセージを訳せば勉強になるかもね。

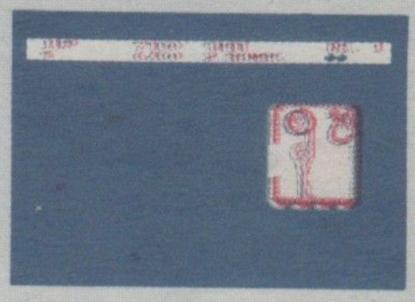


←涙なくしては見られないエンディング
←いんぐりっしゅで、メッセージが出ます

ファンタジーゾーン

なんだ〜!? 口が弱点じゃなかったのか〜

1面のボスは口が弱点と言われているが、じつはどこに弾を当ててもやっつけられるのだ。


←全身弱点なんて、かわいそうなヤツ

（神奈川県／紺野素樹・?歳）
☆これはラクチンだね！

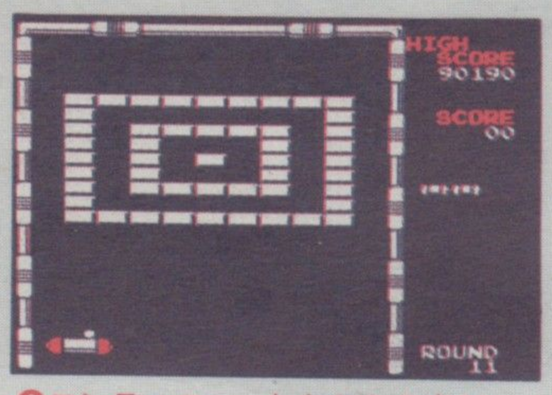
アルカノイド

コンティニューがあれば恐いものなしだね

キーボードで遊んでいても、専用コントローラで遊んでいても使える、コンティニューのコマンドを発見しました。

ゲームオーバーになって、タイトル画面に戻ったら、カーソルキーの右と左を押しながら、GRAPHキーを4回押す。そしてスタートすればいいのです。

（神奈川県／井上宣・13歳）
☆これで最後まで行けるね。



↑コンティニューしたから0点だ

アルカノイド

自機をいっぱいにしてのんびり戦いましょう

タイトル画面でカーソルキーの上下左右の全てとINSキーを押しながら、カナキーを4回押してから、専用コントローラのボタンを押してスタートしよう。画面には自機が6機しか表示されないけど、じつは242機になってるんだぜ。

（大阪府／北陽吾・12歳）

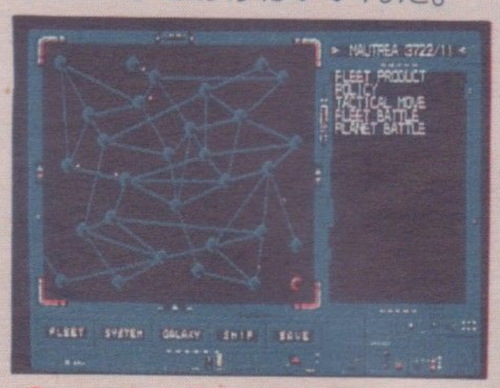
↑バウスがいっぱいあってワ〜イ

ディーヴァ

Q ナーサティア双惑星の航路を結びましたが、「ヴリトラ」のために全く進みません。どのようにしたら、「ヴリトラ」をやっつけられるのでしょうか？

（千葉県／三井実・13歳）

A う〜ん、これは難しい質問だね。完全に答えちゃうとゲームそのものが終わっちゃうからね〜。そしたらつまらないでしょ。というわけでちっとだけヒントを。あるものを2つ持って、それぞれ使える状態にしておけばいいんだ。



↑このままでは通常勝利ですね

するどい質問とすごい情報大募集

新発見の技を発表したり、わからないことを質問できるのが「ゲーム十字軍」だ。どうしても先に進めなくて困っているキミの悩みは「通り抜けできます」まで。そしてすごいことを発見して、自慢したくてたまらないキミは「ゲームのぞき穴」まで、はがきを送って欲しい。宛先は、

〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者には豪華商品を進呈する予定だよ。

すぐに遊べる！

FAN SELECTION

必勝テクニックと戦略重要データ

1800年まえの中国・戦国時代へ 時空を超えてタイムトリップ！

舞台は、今から約1800年まえの中国。そのころ中国は漢(後漢)という国名で、世の中は悪政のために乱れに乱れていた。

日本の歴史でいうと、あの伝説の邪馬台国で女王卑弥呼が権勢をふるっていたよりも少しまえの時代、ほとんどまともな歴史が残っていないころだ。

「黄巾の乱」(184年)という古代中国での事件が起きたのもこのころ。悪政を続ける漢王朝を倒すべく、民衆が反乱を起こしたのだ。

この事件をきっかけに中国各地で戦乱が相つぎ、ついに220年、漢王朝は滅亡する。

シミュレーションゲーム『三国志』は、その戦乱の世をゲームで再現したものだ。プレイヤーは、乱世の名将として中国全土の制覇を目指し、さまざまな戦略・戦術を駆使して戦う。

●いくつもの『三国志』

こうした歴史的なシミュレーションゲームでは、そのもとになった歴史を知っていれば、よりおもしろく、戦略を立てるうえでの参考になることが多い。

歴史のうえでは、220年、魏、呉、蜀の3つの国に分かれ、漢王朝は滅亡する。三国志とは、もともとこの3つの国の歴史を記録した全64巻の歴史書のことを指しているのだ。

この歴史をもとにして15世紀(明の時代)に羅貫中という人が小説『三国志演義』を書いた。ふつう、三国志というと、この小説のほうを指すことが多い。

この小説を翻訳したものも出版されているし、吉川英治、柴田錬三郎、陳舜臣といった日本の作家が『三国志演義』をもとにした小説『三国志』をそれぞれの味付けで書いている。

光栄の話によれば、このゲームのもとになった本は吉川英治版『三国志』だそうで、武将の出現国、出現時期などは、この小説にもとづいて決められているそうだ。

小説や歴史をまったく知らなくてもゲームは十分に楽しいけれど、興味があればこの小説を読んでおくとゲーム『三国志』の世界はいっそう魅力的になるだろう。

テレビでやっていた三国志を見ていた人はそれでもうイメージ作りには十分。マンガになったものも出ているのでそちらを読んでも楽しい。

●だれを君主に選ぶか

ゲーム『三国志』は、189年の情勢から始まるシナリオ1から215年の情勢から始まるシナリオ5に分かれている。それぞれで、プレイヤーは自分の分身となる君主を選ぶわけだ。

君主の基本値で選ぶのな
然、曹操(身体88、知力93、
94、カリスマ100、運勢97)
うが、本誌では、劉備を選
進めていきたい。

曹操など他の君主での戦
それぞれの味があり、いろ
と楽しめるのだが、なんと
ても、劉備は三国志の主人
存在だ。小説にしろ、マン
しろ、三国志を知っている
ら、きっと劉備を選ぶはず
面に表示される肖像画もり
く、知的でハンサムだし……

劉備は、義兄弟の杯をか
た張飛、関羽とともに北の
から戦いを始める。結束の
仲間とともに小さな勢力か
め、全国制覇の夢を追って
はじめるのだ。

©㈱光栄

光
☎044-61-6
発売

媒　格	
対応機種	MSX MSX
RAM	16
価　格	12,800円

アンケートハガキより

●MSX/パパ／生後4ヵ月の愛娘の泣き声にプログラムもままならぬ今日この頃です。まだMSXというパソコンをはじめて日が浅くちんぷんかんぷんですは『いい年して子供のオモチャ！』なんていう目で私を見ています。妻は全然わかってくれません。(愛知県・内藤信幸)⇨いいぞ、がんばれパパ！　男にはのロマンっちゅーものがあるのだ。女は黙ってダルマさんが転んだ。(ともや)

189年、劉備は20国の賈詡と呂布をうち抜く

5つあるシナリオのうち、ここではシナリオ1を選ぶ。空白地が多く、いろいろな展開が楽しめるからだ。

君主は、すでに書いたようにあえて劉備を選ぶ。

コンピュータのレベルはとりあえず1。低いレベルなら災害の確率が少なくなり、まず戦略・戦術のコツを身につけるのに都合がいい。高いレベル(災害の確率が高く、コンピュータ側の作戦も緻密になる)はあとの楽しみにとっておこう。

コンピュータ側の性格は、ここでは「好戦的」を選ぶ。戦争が頻繁に起こり、諸国の情勢はそのためにつねに動く。だから、いろんな戦略が効を奏する。

これとは逆に「理知的」では、戦争があまり起こらないかわりに武将の引き抜きが激しくなる。

君主の能力値をスペースバーで決めるときのポイントは、知力とカリスマだ。

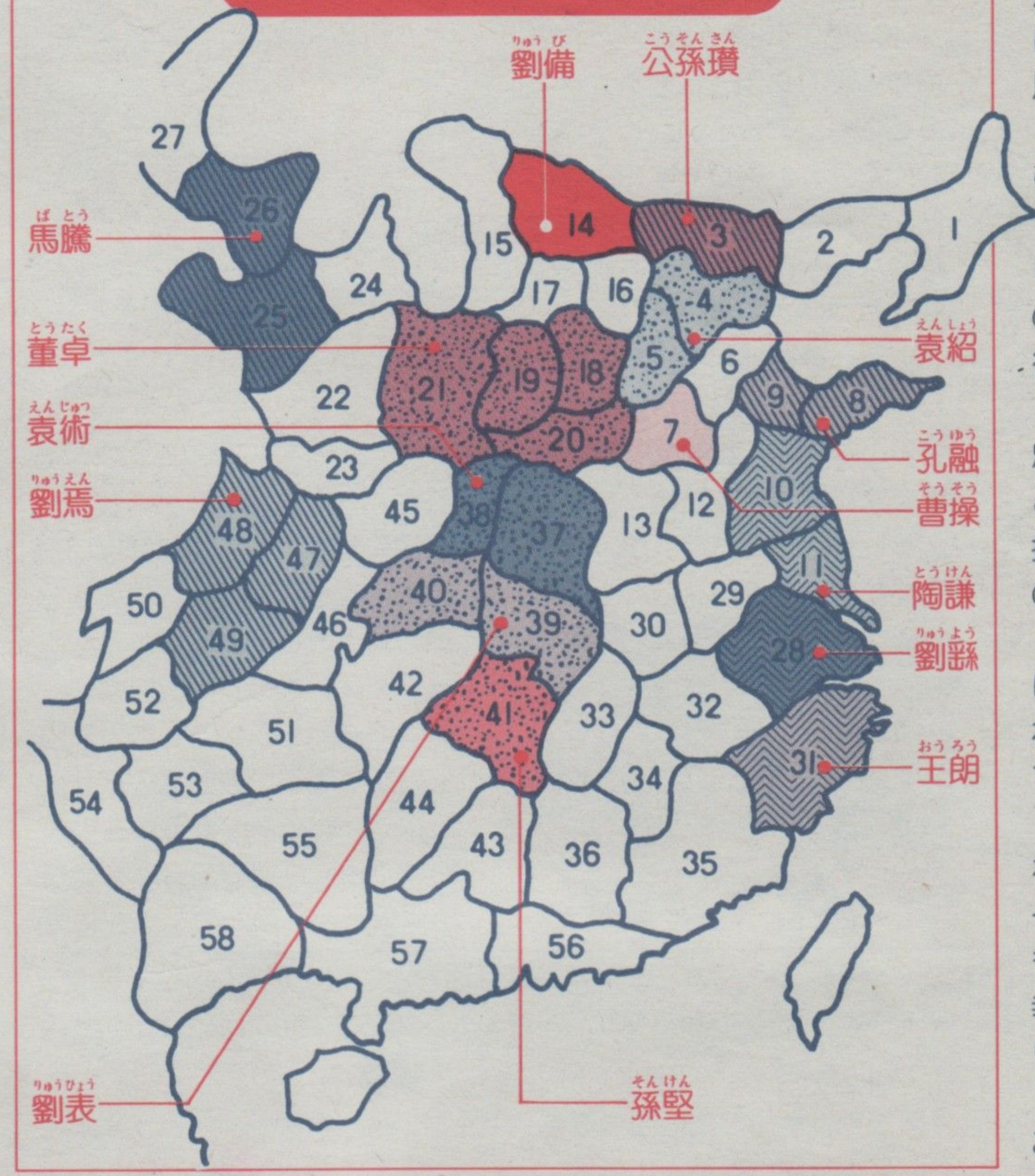
知力は、さまざまな戦略上の成功率に影響するし、カリスマは武将を迎え入れるときの成功率を決めている。劉備なら、この2つともを100にすることが可能だ。2つが100になるまで何度でも決め直そう。

●武将の引き抜きから始める

さて、ゲームスタート。時は189年春1月(旧暦)。劉備の最初の国である14国は、北の果てのやせた土地。選べる8人の武将のなかでは最も不利な条件でのスタートになる。

だが、馬の数は十分。まず、この馬を使って劉備のもとに有能な武将を引き抜いておきたい。

シナリオ1戦国マップ



劉備の初期体制では軍師がいない。軍師がいないまま行動していると失敗することが多いので、20国の賈詡を馬で引き抜く。1回で成功しなくてもめげずに翌月またやってみること。賈詡が引き抜けたら、次は同じ20国にいる武力100の呂布をやはり馬で引き抜く。

編集部の場合は1月に賈詡の引き抜きに失敗、2月に成功して、3月に呂布を引き抜こうとしたら賈詡が「きっとわれわれのために……」といったので、実行。1発で成功した。

劉備の配下となった賈詡は、忠誠度91、呂布は忠誠度77。もとの忠誠度が低い武将は、引き抜いたあとは逆に新しい君主への忠誠度が高くなるのだ。

ということはつまり、他の国に先を越されてこの2人を取られた場合、引き抜きにくくなってしまうわけだ。

もし、最初のうちにこの2人を両方とも他国に取られたら、その回の劉備はよほど悪い星のもとに生まれたに違いない。薄幸の劉備のまま戦いを進めるかリセットするかはキミ次第だ。

2人の引き抜きに成功したところでセーブしておいてもいい。

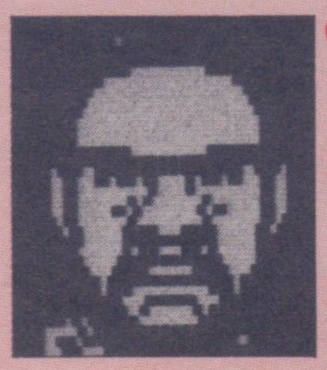
引き抜きやすい武将

20国 賈詡

知力	94
武力	19
忠誠度	20

知力が高いので序盤戦では軍師として働いてくれる。書物を施して知力を98まで上げておいて使いたい

5国 許収



知力	88
武力	42
忠誠度	49

知力が88あるので書物を2度施せば知力は90となり軍師としても使えるし、開発を任せておける武将だ

20国 呂布

知力	21
武力	100
忠誠度	32

呂布の武力100は全登場武将の中でも最大の値だ。しかも最初から2万の兵を持ち、すぐ戦争で活躍する

5国 張郃

知力	52
武力	86
忠誠度	41

5国の武将を減らしておくという意味でもぜひ取っておこう。武力が比較的高いので戦争向きの武将だ

5国 高覧
忠誠度 45

18国 李粛
忠誠度 19

38国 陳蘭
忠誠度 31

38国 呂範
忠誠度 22

38国 雷薄
忠誠度 37

48国 孟達
忠誠度 41

アンケートハガキより

●ともや／じつは私も〝ともや〟なんです。珍しい名前だと思ってましたが、いるんですね。全国の〝ともや〟さん、今こそ大旋風を巻き起こそうではないか　全く関係ないけど〝ともや〟っていう名前の人はわけのわからん人が多いんじゃねーか？(ゴメンネ)(ともや：謝るところがまたカワイイ)(大阪府・吉川智也)⇨だろぉ？　そうだと思ったんだよなぁ。でも、そこがまたいいんだよな。(ともや)

190年、北の14国を捨て16国から5国をねらう

呂布と賈詡の引き抜きに成功したあとは、とりあえず土地の開発に専念しよう。武将の引き抜きを続ける手もあるが、じつは秋になって困ることがある。

それは、兵糧だ。秋になると税収があり、軍資金と兵糧が増えるはずなのだが、呂布の引き抜きに成功していた場合は秋に兵糧が0になる。これは、兵士数に応じて兵糧が消費されるためだ。

しかも、14国は土地の価値が低いためにそのままでは商人が来てくれない。秋に商人と取引するためには土地の開発をある程度進めておく必要があるのだ。資金は1ずつ、劉備自身がやるか、賈詡など知力の高い武将にまかせよう。

開発の効果は知力の高い武将がおこなうほど高い。洪水確率は知力÷10だけ下がり、土地の価値は知力÷30だけ上がる(小数点以下切り捨て)。

秋になったら相場が多少高くても必ず兵糧は買うこと。劉備の本格的な進軍はそれからだ。

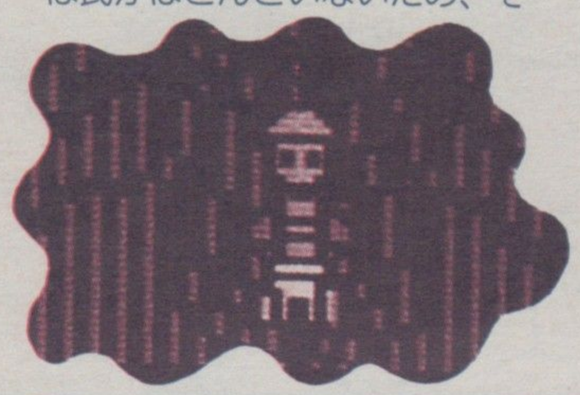
兵糧が手にはいれば、再び引き抜きに専念するのもいい。前ページで紹介しているような忠誠度の低い武将の引き抜きは、他国からの引き合いも多く、早い者勝ちの勝負だ。

まぎらわしくなるのでこの記事では避けたが、5国の太守・顔良(忠誠度89)、18国の太守・華雄(同81)に引き抜きをかけてみるのもおもしろい。どういうわけか意外と取りやすい。この2人が寝返ると国ごと劉備のものになるし、ときにはおまけの武将もついてくる。

とくに華雄は兵を2万も持っているので、序盤戦の頼もしい戦力となってくれるだろう。

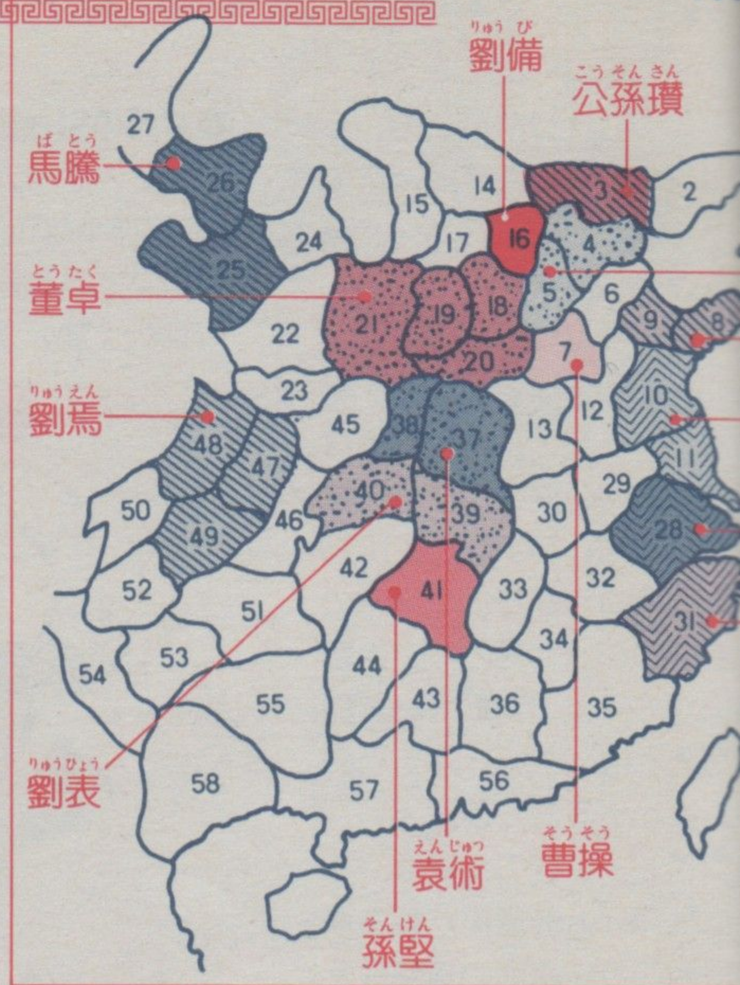
●まず16国へ進軍開始

新しく兵も雇いたいが、14国は民がほとんどいないため、それもできない。当面の兵糧さえ手に入れば、もはや14国はいったん捨てるしかない。次に中盤戦の拠点としたいのは、13国。鉄こそ産しないが人口が多く、いつでも商人がいて、兵力増強にはもってこいの国なのだ。



190年秋、劉備は全軍勢を引き連れて15、17国の空白地を通り、軍資金をかきあつめながら16国へたどり着く。ここに翌年が来るまでとどまり、他国めこむまえの態勢を整える。の国は民も比較的多いので大きくできる。新兵募集編成で劉備、関羽、張飛、にそれぞれ1万ずつくらいは持たせておきたい。

当面のねらい目は13国へり道になる5国と7国だ。



13国への進出をねらう劉備は賈詡と呂布の引き抜きに成功したあと秋の税収を得るために、15、17、そして16国と全武将を引き連れて移動し、5国との戦争のできる軍備を整えるためとりあえず16国を拠点とした。16国は人口が多いので兵を雇い再編成して劉備、関羽、張飛、呂布に分配しよう

コマンドを効果的に使うコツ

1～12までのコマンドは原則として1か月に1つしか使えない(「様子を見る」だけ例外)。いせつなコマンド・チャンスをムダにしないためのワンポイントアドバイス。

1 移動

武将を移動させる命令だが、冬季に移動すると兵が3分の2になってしまう。どうしても移動したいときは兵士数の少ない武将を移動させよう。

2 戦争

隣接した敵対国に攻めいるときに使う。このコマンドについては本文中でさんざん出てくるので、ここでは省く。ちなみに戦争は季節の影響を受けない。

3 輸送

自分の支配する国へ軍資金と兵糧を送るときに使う。輸送中に山賊や敵国にうばわれることが多いので、できれば武将ごと移動して、運ばせたほうがいい。

4 人材登用

敵国や在野の武将の引き抜きや、兵士を雇ったり、再編成したいときに使う。武将の登用ができるのは君主のターンになったときだけだ。

5 様子を見る

敵国を見るときは続けて何国でも見ることができる。なるべく、メモしながら見ていったほうがコマンドのチャンスをムダにしなくてすむ。

6 ほどこし

民への兵糧の施しと武将への書物、金の施しができる。書物は武将の知力をあげ(ただし他に知力の高い武将が必要)、あとは忠誠度向上用の命令だ。

7 開発

土地の価値をあげて収穫を多くするとともに、洪水確率をさげる。かける予算は1～99まではまったく効果が同じなので1で十分。指揮は知将に任せよう。

8 兵士を鍛える

兵士を鍛えておくと起動力が増し、のちのちの戦争で役に立つ。あがる値は武将によって異なるが、どういう法則かはついにわからずじまいだった。

9 武将捜索

在野に下った武将を探すときに使う。在野の武将がいる国といない国があるが、捜索の指揮をとる武将の運勢によって見つかる可能性は変わる。

10 外交交渉

勝つためにはほとんど必いと思われるコマンド。た娘を嫁に出したり、共同作申しこんだりと外交らしいドを楽しめる。

11 取引

相場に応じて商人相手に売買ができるようになる。は民の忠誠度の高い国を訪ようなので土地の開発とと重要なコマンドだ。

12 委任解任

内政をコンピュータにまるときに使う。重要でない武将に任せておけば、コマのチャンスは減るが、その楽できるわけだ。

アンケートハガキより

●載るコツ／オレはいつも『あんけえとハガキより』をよんでやってるぜ。オレもたまに出すんだけどよ～。一度も載ったことね～んだよ。おねがいだから載せて』くれ。(千葉県・K.M)⇨なんでもいい。おもしろいことを書いてこい。つまらないネタでもつまらないなりに、おもしろくなるということもある。とにかく書け！　なんでもいいから書け！　そうすればおのずと道は開ける。(まるで北方謙三：ともや)

191年、7国の曹操を討ち13国を手に入れる

5国の様子を見ると、郭図、顔良、文醜がそろっているものの、軍勢は小さい。楽勝だ。

16国には兵を5千程度残し北の守りをさせておいて、劉備、呂布、関羽、張飛、賈詡などの主だったメンバーは5国へ。

戦場では、兵1万につき1か月で軍資金30、兵糧3000を費やす。軍資金、兵糧とも戦争後のことも含めてたっぷり持っていったほうがいい。16国にも軍資金100、兵糧5000程度は残そう。

十中八、九、5国は、兵糧切れか不利を悟っての総員退却のどちらかですぐに落ちるはずだ。

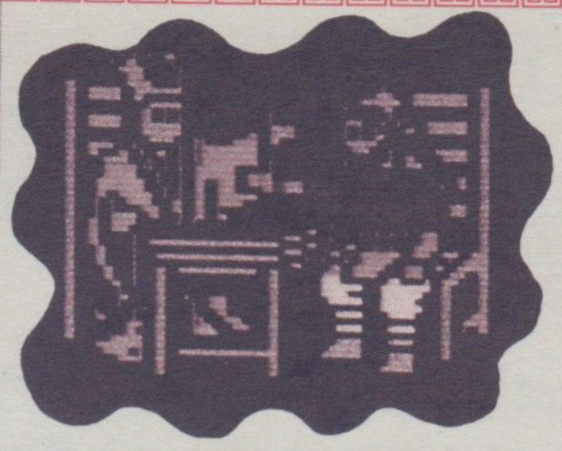
●曹操の一族を滅亡させる

5国では、曹操の7国に攻めこむまえの態勢作りだ。

7国の曹操、曹仁、夏侯惇、夏侯淵はそろって強敵だ。まともに戦うと痛手が大きい。

ここでは、君主の曹操ひとりをねらいうちにすることだ。

191年6月、劉備は7国に攻めこんですぐ、7国のまわりにある空白地(ここでは6、12、13国)に適当な武将を1人ずつわざと



退却させ、戦場では曹操ひとりを総員で取り囲んだ。そして火計攻撃の連続。

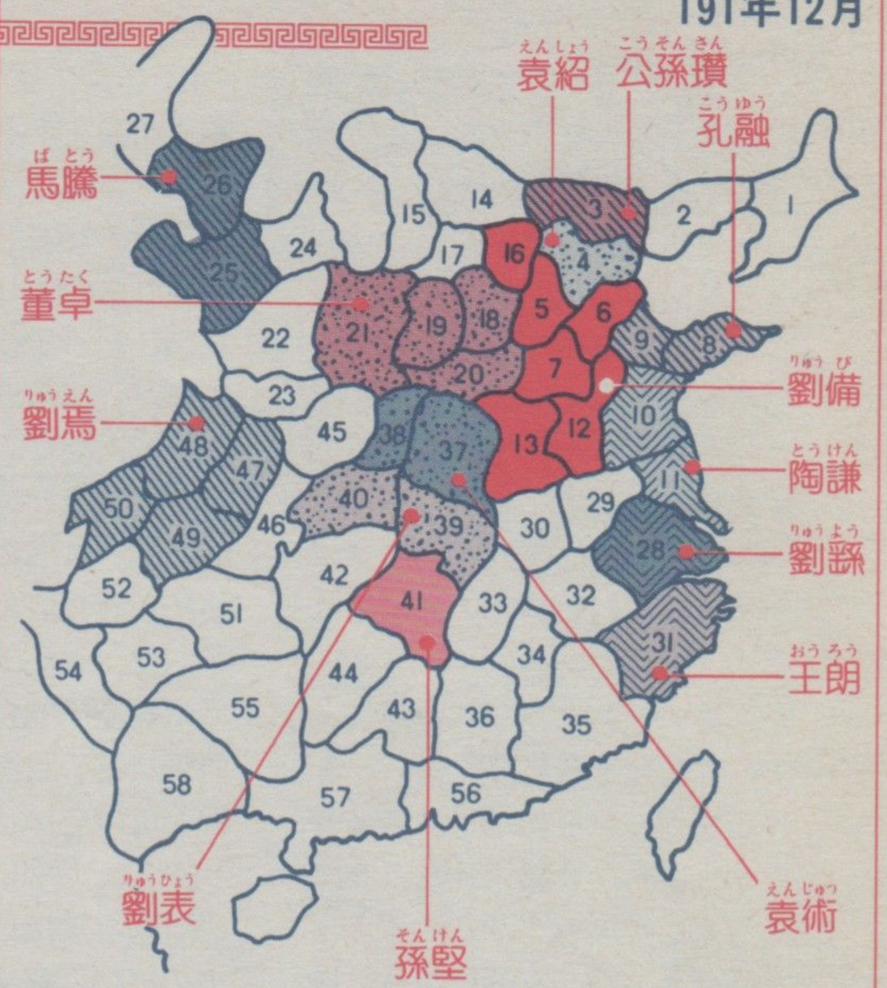
回りを取り囲まれた曹操に火がかかると曹操は退却。が、逃げ場もなく、劉備軍に捕まってあっけなく殺されてしまう。この時点で曹操軍の敗北が決定し、回りに空白地も領土もないために全武将が劉備の手に落ちることとなった。かくして、曹操の一族は191年6月、滅亡する。

7国での戦いのなかで劉備は空白地のままだった13国を手に入れ、天下統一に向けて本格的な作戦を展開しはじめる。

●忠誠度の高い敵武将は在野に

さて、7国のように武将を多数捕らえたときは忠誠度のマジックを心得ておくべきだ。

191年12月



5国を破り勢いにのる劉備は前半戦の最大の山場である大敵曹操の7国をも撃破し早々と曹操一族を滅亡させてしまった。そして当面の目標であった13国へたどり着いた劉備の支配国は6か国となる。支配下にある6か国は内政、おもに開発と民への施しを続ける劉備のつぎの目標は東の諸国の統一であった

忠誠度の低い武将は無条件で召しかかえ、高い武将は1人だけ召しかかえてあとは在野に逃がしてやるのが得策なのだ。

忠誠度の高い武将はこちらに入ると逆に低くなり、運が悪ければ他国に引き抜かれて、そこで忠実な武将になってしまう。

ところが、在野に逃しておいて、他国に召しかかえられたときにすぐ引き抜き返せば、いったん他国で忠誠度の低い武将になっているので、こちらに来たときは忠誠度の高い、扱いやすい武将に変身をとげているのだ。

最初に召しかかえた1人の武将にはすぐ金を1000施せば忠誠度はメキメキあがるだろう。

内政アドバイス

内政を重視するかしないかは、どちらかというと好みの問題。ただ、安定した勢力を伸ばすためには内政にも力を入れていかなければならない。

まずは開発

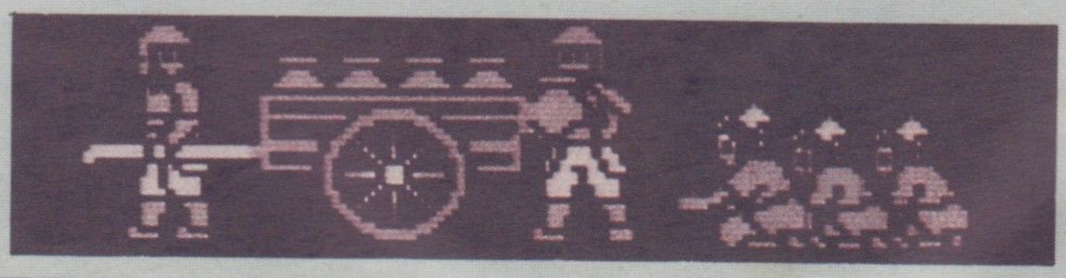
国の重要要素は土地の価値、洪水確率、民の忠誠度、人口の多さ、城の数などだが、前の3つの要素が悪くなると災害につながるので安定させておきたい。開発をおこなうと土地の価値が上がり同時に洪水確率が減る。洪水は4月に起きるので春のうちに開発をすませるのがいい。かける資金は1～99では同じ効果なのでなるべく1ずつに。

民への施し

このゲームでいちばん怖いのは、民が暴動を起こしてその国の武将を殺してしまう住民反乱だ。疫病も民の忠誠度か低いときに起こりやすい。そのうえ、民の忠誠度は商人が来るか来ないかにも影響する。その国の人口によって忠誠度の上がり方が違うが、やはりたくさん施せばそのぶん確実にあがる。兵糧はそれほど高い物ではないので、できれば1万施すようにしよう。

災害について

災害はMSX版では4種類、疫病、洪水、いなご、住民反乱だ。コンピュータの強さによって災害の確率が変わってくるが、運の強い人はレベル10でもまったく被害にあわないこともある。いなご以外は予防することができる。洪水は洪水確率、疫病は民の忠誠度の値に対する確率で発生する。また住民反乱はふつうに内政をしていればそう滅多に起きるものではない。



洪水

いなご

疫病

住民反乱

29国に軍勢を集結し、東側諸国を征服する

13国は、しばらく劉備の重要拠点となるので、今度は本気で内政に取り組むことになる。

民にドンと兵糧を施して、忠誠度を最高の100にしておこう。

ただし、施したために一時的に兵糧がほとんどなくなってしまったりすると、他国に攻めこまれやすくなる。もしそうなったら、どんなに強力な武将がいても兵糧切れで完敗してしまうのだ。つねに戦時のことを考えた内政であることが肝要だ。

13国は兵士を6万くらい置き、兵糧をたっぷり持っているようにすれば敵に攻められることはめったにない。

開発も、まえと同じように資金は1ずつ、知力の高い武将にまかせてやれば十分。洪水確率はいつも0にしておきたい。

●29国に軍勢を集め東を攻める

13国にはいつでも商人がいるので、軍資金に余裕のある限り、兵糧をどんどん買いこみ、兵士を増やして、隣の29国、30国へと兵を送りこもう。29、30国の内政もだいじだ。

192年春、劉備は5、7、13、29、30国を手中にした。次の標的は、東側の諸国、8、9、10、11、28、31国だ。

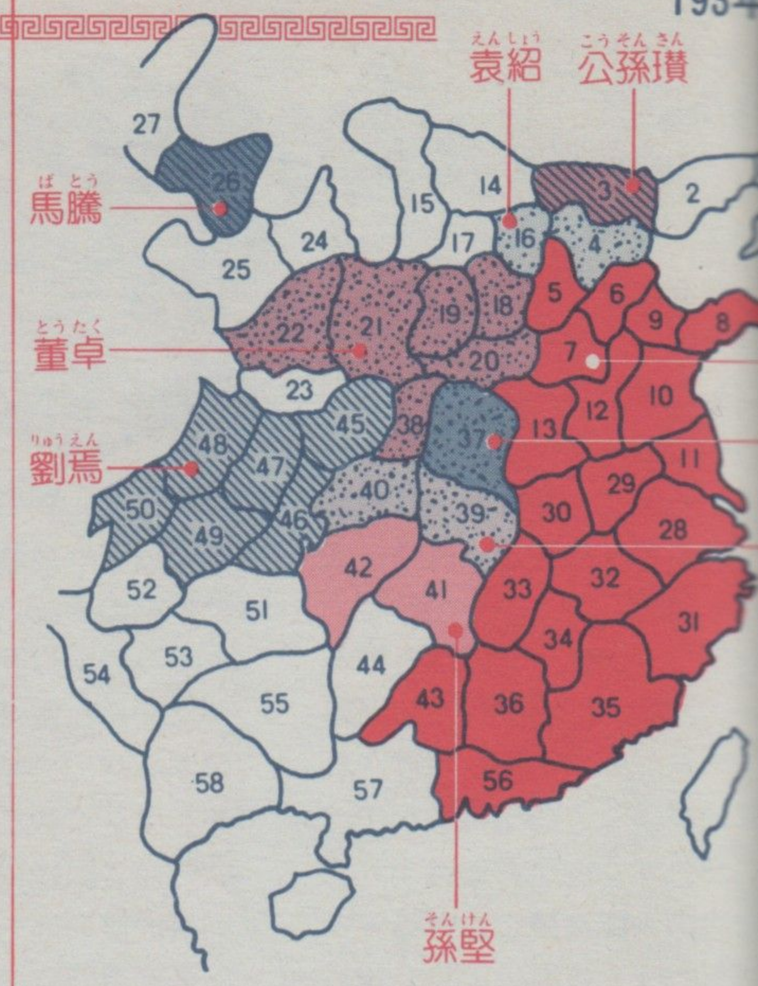
これらの国々は、兵士数が少ないことが多く、やはり楽勝に近いが、28国の太史慈だけは武力が97と高く、手強い。

東側諸国との戦いに便利な国は29国。劉備軍はここに精鋭を集め、次々に攻略していく。

一方、戦乱の最中に獲得した武将を32、33、34、35、36、43、56国などの空白地へ送りこみ領国を広げていく。

ただ、33、36、43国などは孫堅の41国と隣接しているので、武力の高い武将を配置しておく。そのほかの東側の国はいわゆる凡将を送りこむわけだが、荒れた土地にはある程度の知力を持つ武将がいいのはもちろんだ。

13国を拠点にし、兵を確実に増やした劉備は29、30国へ進出。8、9、10、11、28、31国と一方的に破り、東側諸国の君主をことごとく滅亡させた。そして戦乱の最中に獲得した武将たちを空白地である32、33、34、35、36、43、56国へそれぞれ送りこみ領地を拡大していった。劉備の支配国は20ヵ国に達する。



193年の秋、劉備の治める国はついに20か国に達した。

このあたりから、劉備のいる13国での命令は、他国どうしの争いで捕らえられた敵武将の引き抜きに専念する。

さらに安定した国では、運勢の強い武将を選んで人材を捜索させ、使えそうならすぐに登用していく。

こうして、劉備の13国に武将が次々に集まる。それぞれ武将は新しい兵を与えられがて迎える過酷な戦いへの準を整えていくのだ。

次の相手は、中央部を幅広く支配している董卓だ。打倒董の第1歩はかつての都・洛すなわち20国だ。

武将を引き抜く

全国制覇のためには多くの有能な人材を各国から引き抜く手腕が不可欠だ。

引き抜きのテクニックはズバリ忠誠度をよく見ることだ。忠誠度の低い武将はかんたんに引き抜くことができる。

一般に知力の低い武将には金、武力の高い武将には名馬、武力が低く知力の高い武将には自ら招くがよいとされているが、自ら招くと君主が捕まってしまう可能性があり危険なので、なるべく避けておきたい。例外として諸葛亮がいいといえば何をしてもだいじょうぶだ。

しかし、基本的にすべての武将に対して馬を使うのが無難だし、安全、かつ経済的だ。

いちばん効率がいいのは、コンピュータ同士の戦いで捕らえられた武将の引き抜きだ。ただし、そのためにはどの武将が誰のもとにいて忠誠度はいくつだったかを知っている必要がある。何度かゲームをしていると有能な武将を引き抜くそれぞれのコツがわかってくるだろう。

また、自分が戦争で捕らえた忠誠度の高い武将は、一度逃がして在野にし、だれかが登用したところを逆に引き抜くと忠誠度は高くなっている。

軍師の意見もきく

武将と兵士を育てる

武将や兵はただ使うだけではなく、ある程度は育ててあげよ

武将の場合

知力向上

知力が90近い武将がいたら、知力がもっと高い武将のいる国で書物を施せば1回につき1ずつあげることができる。めでたく知力が90を越えたら、軍師として使うことも可能なのだ。またすでに90を越えている武将でもさらに値を大きく(96以上)するのもいい。

忠誠度向上

武将の忠誠度は金を施すことであげることができる。基本的には金25で忠誠度が1ずつあがり金1万なら40あがるのだ。

兵士の場合

忠誠度向上

兵士が武将に対する誠度。武将に施しをするとそれが兵士に行きわり、兵士の武将に対する忠誠度があがる。

能力向上

兵士の総合能力で攻力や被害の大きさに関る値。「兵士を鍛える」命令で向上するがあが値は武将によって違う

武装度向上

鉄を産する国で鍛えにたのめば金100で10武将数ぶん上げてくれ攻撃では破壊力が増す機動力は落ちてしまう

アンケートハガキより

●変声期はかく語りき／なっなんと!! ぼくの父は少年時代無口だったので声変わりしてないんだよ〜ん。フィクションです。(広島県・三宅敬雄)
あせったぁ。オレ、本当に無口なやつは声変わりしないのかと思っちゃったぜ。(ともや)でも、子供みたいな声の大人を水道橋近辺で見たことがあるよ。
チェック入ってるね、いいぞBIN(ともや)

配下に入れたい有能な武将

終盤戦では武将の数が多いに越したことはないけれど、序盤戦は武将の数より質を重視してなるべく有能な武将だけを集めるよう心がけよう。凡将はいらないぞ！

有能な武将がなぜ必要なのか。

じつはこのゲーム、コンピュータに負けることはほとんどないといっていい。やはり人間の自由な思考力に、コンピュータはかないっこないのだ。たとえコンピュータ相手に苦労している人でも、しつこく持ちこたえていればいつかは必ず全国制覇まで行けるはずだ。

長いあいだコンピュータに引っ張り回されていると、途中でほっぽりだしてしまいたくなることもたまにはあるかもしれないが、それではつまらない。

有能な武将を求めるのは、ゲームの進行をもっとスピーディーにしたいからなのだ。

むしろ、このゲームの目的はただ征服することというよりも、いかに早く征服するかだろう。

序盤から中盤にかけてどれだけ優秀な武将を数多く集められるかによってゲームの進行具合はそうとう影響を受ける。

有能な武将は右の表のとおり。顔写真入りの代表的な14人は武力と知力のどちらも高い武将と、武力知力のどちらかが際立って高い武将だ。チャンスがあれば、あまり役に立たない武将を犠牲にしてでも、これらの有能な武将を取ったほうがいい。

また、名前だけを並べた武将も有力な助けとなってくれる。

名前を覚えておけば、実戦でおおいに役立つことだろう。

シナリオ3以降で君主になっている孫権が14人の表に入っているのは、孫堅→孫策→孫権と世継ぎをするまえに孫権を配下にすることができるからだ。

また孫策は武力、知力の値は高いが身体、つまり寿命が短いのでここでは外している。

武力が高いともちろん戦争時において威力を発揮する。知力が高いと開発や外交交渉に有効だし、戦争でも敵に直接火計をかけたときの成功率が高い。

代表的な14人

武力、知力の合計値が170以上、またどちらかが98以上の武将をピックアップすると14人いた。とくに、趙雲や司馬懿、黄忠、諸葛亮、馬超は小説の三国志でも重要人物だ。

有能な武将は、顔を見ただけでわかるようにしてきたい。

孫権（そんけん）

知力	94
武力	93
カリスマ	99
運勢	99

呂布（りょふ）

知力	21
武力	100
カリスマ	86
運勢	24

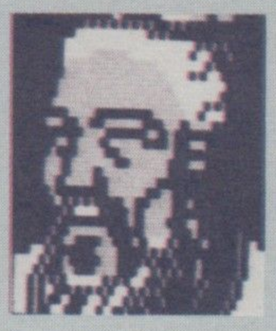
趙雲（ちょううん）

知力	90
武力	99
カリスマ	86
運勢	96

関羽（かんう）

知力	84
武力	99
カリスマ	70
運勢	39

司馬懿（しばい）



知力	98
武力	83
カリスマ	91
運勢	99

甘寧（かんねい）

知力	32
武力	99
カリスマ	33
運勢	36

陸遜（りくそん）

知力	93
武力	83
カリスマ	68
運勢	57

馬超（ばちょう）

知力	64
武力	98
カリスマ	84
運勢	63

諸葛亮（しょかつりょう）

知力	100
武力	72
カリスマ	97
運勢	84

許褚（きょちょ）

知力	19
武力	98
カリスマ	19
運勢	21

龐統（ほうとう）

知力	98
武力	71
カリスマ	78
運勢	23

黄忠（こうちゅう）

知力	68
武力	96
カリスマ	80
運勢	97

張昭（ちょうしょう）

知力	98
武力	18
カリスマ	91
運勢	89

張遼（ちょうりょう）

知力	86
武力	93
カリスマ	74
運勢	98

そのほかの有能な武将

知力、武力、カリスマのどれかが90以上ある武将たち。カリスマの高いのは時期君主候補だ。

●知力の高い武将

周瑜（しゅうゆ）	知97武56
郭嘉（かくか）	知97武19
徐庶（じょしょ）	知96武37
荀彧（じゅんいく）	知96武24
揚修（ようしゅう）	知96武24
魯粛（ろしゅく）	知95武42
陳群（ちんぐん）	知95武31
諸葛瑾（しょかつきん）	知94武20
賈詡（かく）	知94武19
馬良（ばりょう）	知93武47
曹植（そうしょく）	知92武42
程昱（ていいく）	知92武35
劉琦（りゅうき）	知92武30
張松（ちょうしょう）	知91武36
李儒（りじゅ）	知91武29
蔡邕（さいゆう）	知91武16
呂蒙（りょもう）	知90武47
張紘（ちょうこう）	知90武27

●武力の高い武将

張飛（ちょうひ）	武99知32
太史慈（たいしじ）	武97知47
張苞（ちょうほう）	武97知30
典韋（てんい）	武96知28
文醜（ぶんしゅう）	武95知18
王双（おうそう）	武95知15
甘寧（かんねい）	武94知52
魏延（ぎえん）	武94知41
孟獲（もうかく）	武93知16
曹丕（そうひ）	武92知74
張任（ちょうじん）	武92知66
夏侯淵（かこうえん）	武92知60
関索（かんさく）	武91知57
徐晃（じょこう）	武91知56
郭図（かくと）	武90知43
雷同（らいどう）	武90知41
華雄（かゆう）	武90知29

●カリスマの高い武将

孫権（そんけん）	カリスマ99
袁尚（えんしょう）	カリスマ98
諸葛亮（しょかつりょう）	カリスマ97
曹丕（そうひ）	カリスマ97
曹植（そうしょく）	カリスマ97
周瑜（しゅうゆ）	カリスマ94
劉璋（りゅうしょう）	カリスマ91

戦略募集

■募集内容／あなたの編み出した戦略、戦法を大募集！　MSX版『三国志』での戦法、戦略ならどのシナリオでもOK。■応募方法／自由に表現してください。ただし、編集部で再現できるように、データは詳しく正確に。途中経過をセーブしたテープも同封してくれるとたいへんありがたい。■あて先／MSX・FAN編集部『三国志』係（住所はF・F・Bの43ページを見てください）

194年、大敵董卓を破り、洛陽・長安に進軍

193年が終わり、194年が明けると、一瞬も気を休めることがない。明けても暮れても、戦争戦争戦争。悪徳君主で有名な董卓を滅ぼす大戦争からそれは始まる。

このとき、董卓は52ページのマップに示すように6か国を支配していた。国の数自体はそう多くはないが、なんといっても、豊かな20国(洛陽)、21国(長安)をシナリオの始まりから領有し、兵士数も多い大国だ。

●大国は君主だけをねらう

こうした国を倒す最良の方法はその国の君主だけをねらい続けていくことだ。

全戦力を董卓のみに向けて、まず董卓の首を切ると、次は董旻。董旻を捕まえると次は李傕というように、次々に代がわりしていく。

そのたびに、配下の武将たちの忠誠度が落ちていくのだ。

引き抜きやすくなるだけでなく、戦争中でもいきなり寝返ってくることもあり、じつに戦いやすい。

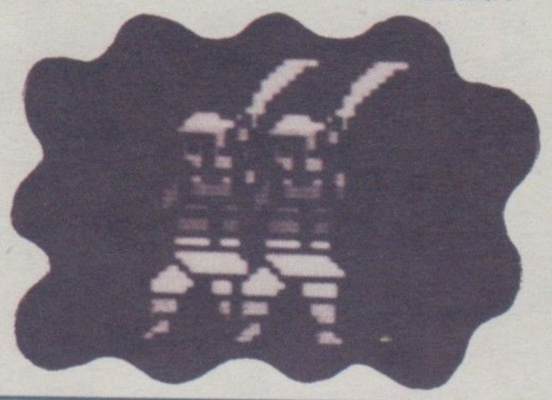
●危険な「あぶりだし」作戦

このとき、董卓は21国へ移動していたので、まず20国を落とす必要があった。だが、20国は武将・兵士数とも多く、兵糧・軍資金もたっぷりとある。

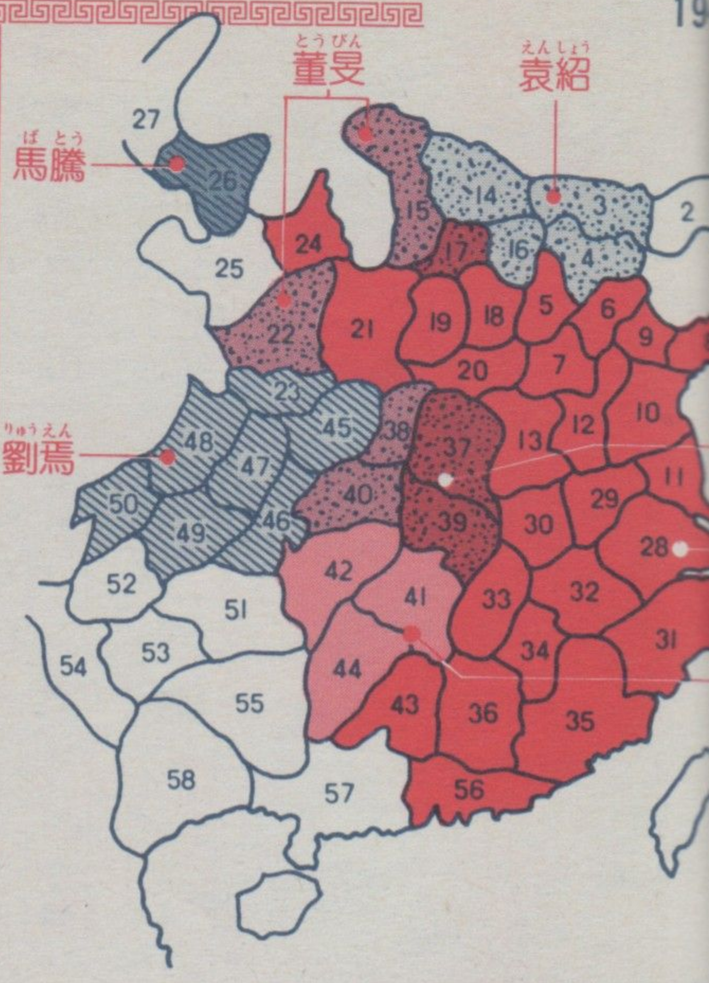
そこで、劉備はいちかばちかの「あぶりだし」作戦をとった。敵武将は、城に固まっているので、その風上になるべく多くの武将を横1列に配置し、いっせいに火をかけるのだ。

風向き次第で自分も追いつめられる危険な作戦なので劉備は同行しない。呂布、張飛、関羽、夏侯惇の4武将で攻めこむことにする。

風向きが変わらないように祈りながら4人の武将は火計攻撃を続ける……。そして、ついに火の手は董卓軍の軍勢を20国から



戦争戦争まさに戦国の日々は続く。打倒董卓に燃える劉備軍の呂布、関羽、張飛、夏侯惇の4人の武将は洛陽(20国)長安(21国)の都を落とし、ついに悪漢董卓の首をはねた。劉備の支配国は24か国となる。一方中央部の劉表と南部の孫策、西南の劉焉が徐々に勢力を伸ばしはじめてきている。



ら追いはらったのだ。このとき趙岑という武将を捕らえた。もとの忠誠度は低かったはずなので、召しかかえる。平凡な武将だが、2万の兵ごと手に入ったのはおいしい。

20国を足がかりに、次は21国の董卓めがけて出陣した。董卓を取り囲み、直接火をかける。とたんに成功。董卓は逃げきれず、董卓軍の何人かは在野だり 17国に残党とともにた董旻があとをついだ。ほとんど勝負はついたも大国は急に弱小国になった

あとはじわじわと君主攻続けて、滅亡に追いこむの

劉備の支配する国は24かなった。シナリオ1の終わもうすぐだ。

連戦連勝の戦術

勝利条件ごとの勝利のポイントを整理してみよう。

①敵国の軍資金または兵糧が0になる

あらかじめ敵国の軍資金、兵糧の様子を見ておこう。とくに兵糧が少ないのに兵士の多い国は戦争ですぐに兵糧切れになる。攻め入るチャンスだ。

②敵国のすべての城を占領した

あらかじめ敵国の城の数を確認しておく。城を占領して勝つというのはじつはあまり得策ではないが、城の数が少ないときに有効なこともある。自軍の武将数が少ないときは散開して城を占拠してもOKだ。

③敵国の武将が1人もいなくなった

攻めこむ

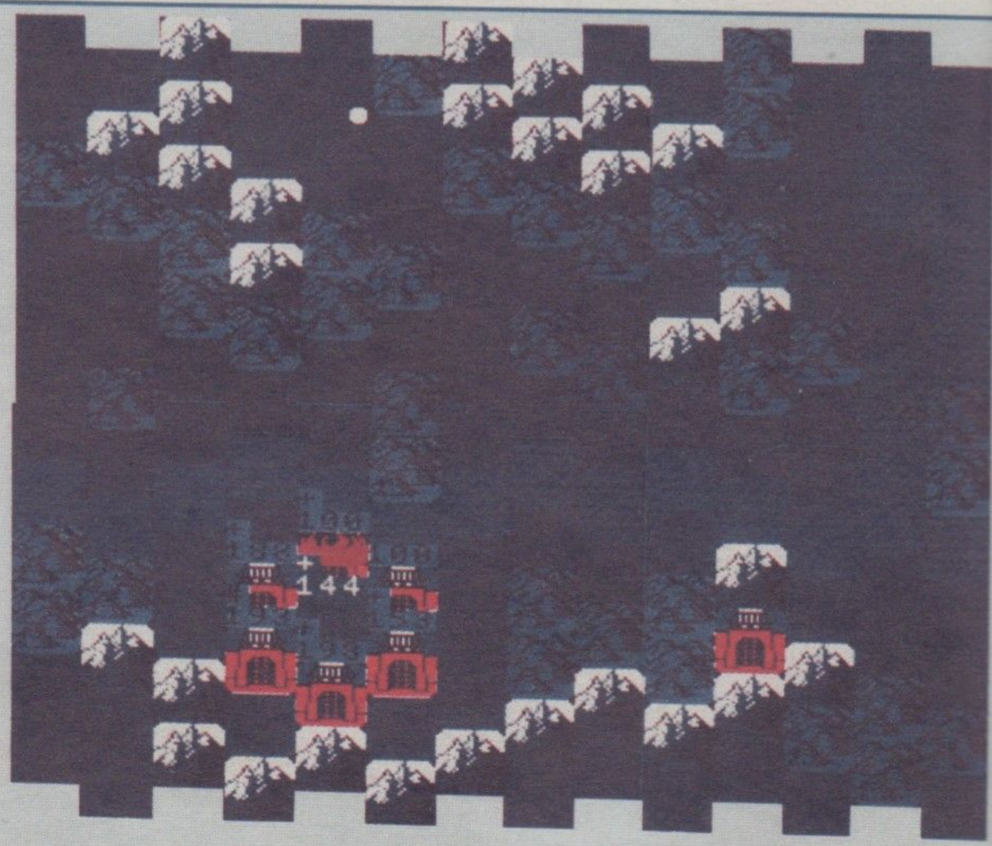
敵武将を動けなくしておいて火を直接かけると敵は必ず退却する。また、兵士の少ない武将を一斉攻撃して捕らえてもいい。

④攻めこんだ国に敵君主がいて、その君主を捕らえた

③と同じ作戦で敵君主を取り囲み火を放つ。隣国に空白地または敵君主の支配国がある場合は敵君主はその国へ退却してしまうこともあるが、たいてい捕らえることができる。

持久力作戦

これは勝利条件の①兵糧切れをねらった作戦だ。戦争時の兵糧は、1日ごとに全兵士数の200分の1ずつ消費されていく。



この作戦を使うときは、なるべく兵士数の少ない武将に攻めいらせよう。極端な話、兵士数が0なら兵糧の消費は0なので

自分の兵糧は1でもよい。し、このときに兵士数の多武将が自軍に寝返るとたち兵糧切れで負けてしまう。

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者①／No.1『大戦略』=〈茨城県〉藤原健〈大阪府〉山本公章〈千葉県〉四宮岳史〈奈良県〉北株嘉純〈大阪府〉松本浩司吉国和也〈福島県〉北見知広〈千葉県〉岡政則〈広島県〉平山勝規〈神奈川県〉高橋誉／No.2『未来』=〈神奈川県〉金子治〈大阪府〉間利子さとみ〈埼玉県〉比〈山形県〉大泉晴樹〈大分県〉桜井健吾〈福島県〉木幡智勝〈愛知県〉奥澤文吾〈大阪府〉神藤理〈山口県〉飯田光一〈新潟県〉広川博幸 ★敬称略(以下同)

200年、諸将輩出し、劉備は諸葛亮を探す

シナリオ1の目的は30か国以上を支配して都である洛陽(20国)か長安(21国)を君主が直接統治することだ。劉備は194年に支配国が24か国に達し、あと6か国でシナリオ1が終わる。

とりあえずシナリオ1を終わらせるために、北と西に分かれた董旻軍と、中央部の劉表を攻めることにする。

董旻軍は滅亡間近、劉表軍もたいした軍勢ではない。君主をねらって武将を捕らえ、丸がかえにしていく作戦を取る。

取った武将は各地に散らし、それぞれの国で忠誠度を上げ、西南の国を治める駒に使う。

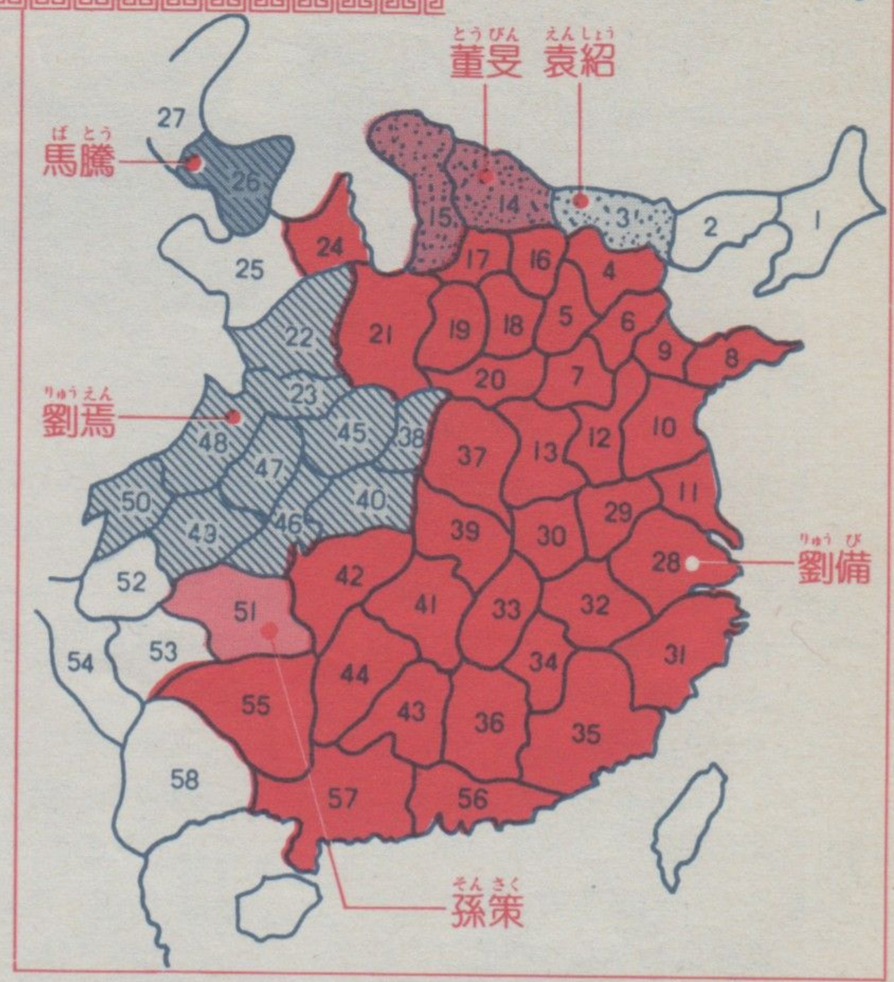
●諸葛亮さえいてくれたら

190年代の終わりころから、趙雲、張遼、司馬懿、諸葛亮、黄忠、陸遜などの頼もしい武将たちが次から次に在野に現れ始める。

とくに、歴史上劉備軍の名軍師である諸葛亮は、200年以降に出てくる。

200年の春あたりから、領地内を手あたり次第捜索してみよう。

シナリオーを終了。次は全国征覇だ



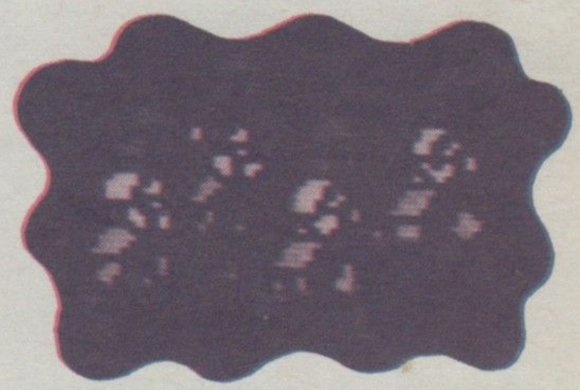
199年12月

●董旻の残党と中央部の劉表を相次いで倒した劉備はシナリオの目的である30か国制覇をクリア。つづいて全58ヵ国統一に向けて新たなる戦いに向かった。西南から中央部へと進出しつつある劉焉の存在が不気味だ。逆に孫権、袁紹、董旻軍は劉備、劉焉軍の勢いに押されいまにも滅亡しそうだ。

もしも、諸葛亮が見つかったら、最優先で登用し、すぐに忠誠度をあげておく。

諸葛亮といえば、このゲームでは神といってもいい。たとえば賈詡などはしばしばうそをついたが、知力100の諸葛亮は絶対にうそをつかないのだ。

1度「だめ」といわれても同じコマンドを繰り返しているうちに「いい」といったら、それは必ず成功する。諸葛亮がいてくれれば、もう何も怖くないのだ。



また敵の武将数が城の数よりも多いときは、こちらの兵糧めがけて攻めてくるので最低限度の防衛ができる程度、つまり1万人くらいがベストだろう。

武将丸がかえ作戦

これは敵国の武将を全員召し抱える画期的な作戦だ。この作戦を成功させる条件は、敵君主がいる国の回りをその君主の国以外の国で取り囲むことだ。もしも空白地があったらあらかじめ武将を配して埋めておこう。

シナリオ1でこの作戦で攻め落としやすい君主は曹操、孫堅、馬騰など国を1つしか持っていない君主たち。この作戦が成功すると一族は滅亡してしまう。

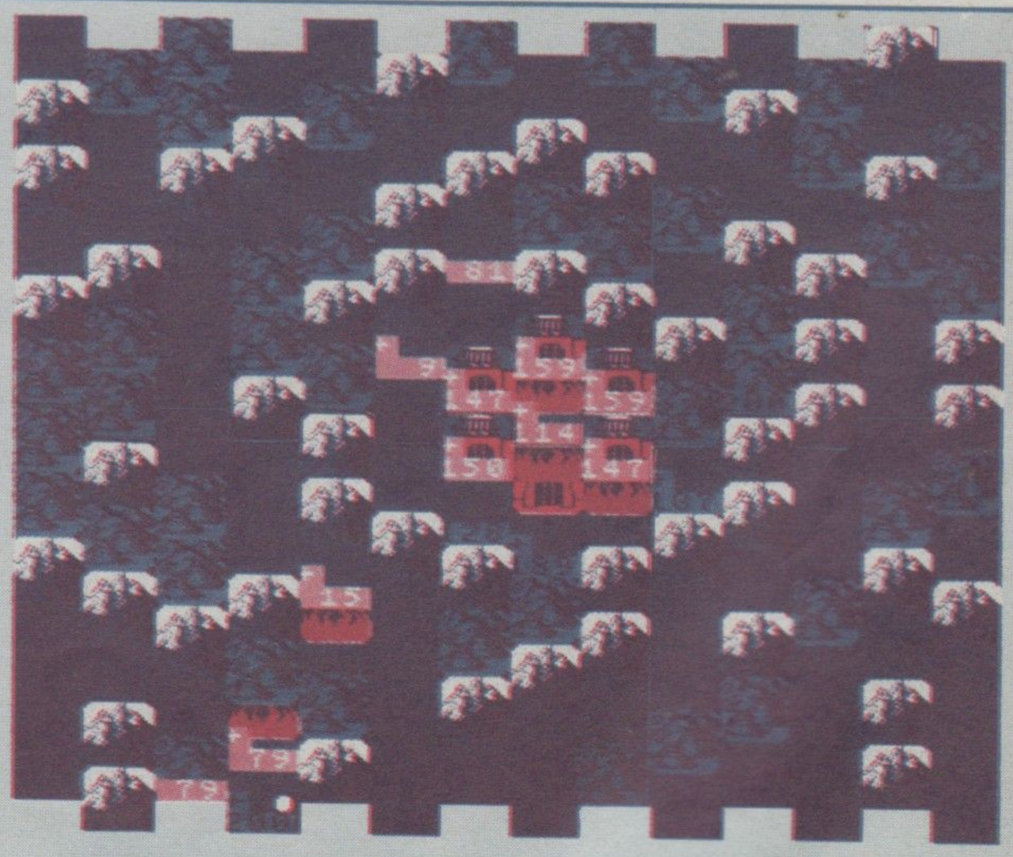
左ページのマップのような取り囲んだ火計作戦も有効だ。敵は逃げ道を失い退却してしまうがほとんどの場合退却に失敗して捕らえられてしまう。

右のマップは馬騰の26国へ攻めこんだときの戦場だ。26国は10人の武将たちがいてそれぞれ兵士数も多い堅固な国だ。

武将数が多いので敵はこちらの兵糧もねらう。兵糧は武力が高く兵士の多い武将に任せよう。

ここでまず状況を見て、風向きをはじめ、敵の武将たちの忠誠度をあらかじめ確認しておく。またどれが君主なのかも兵士数のデータで見当をつけておこう。

・写真の戦いでは風は下から上、馬騰は6つの城の中央、兵士数114の部隊だ。馬騰に向かって火を次々に放ち、ついに馬騰まで届いたところだ。



●武将丸がかえ作戦

馬騰は死に、残った9人の武将は全て劉備に捕らえられる。忠誠度の高い武将は逃がして一度在野に下らせ、他の君主が登用したところで引き抜くと劉備に対する忠誠度は高くなる。

もちろん忠誠度の低い武将は全員捕らえてしまおう。

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者②／No.3『ディーヴァ〜アスラの血流〜』＝〈埼玉県〉山田聖名人〈千葉県〉秦健一郎〈滋賀県〉原田徹〈長野県〉田中澄夫〈兵庫県〉太田純〈福島県〉山田秀樹〈山梨県〉古屋崇〈大阪府〉弘田陽介〈三重県〉山城直也〈静岡県〉中野朋浩／No.4『ザナドゥ』＝〈岐阜県〉佐藤学〈鳥取県〉倉本樹〈埼玉県〉金森哲志〈岡山県〉原田雅彦〈東京都〉伊川健一〈和歌山県〉奥芝崇仁〈長野県〉吉川伸章〈愛媛県〉本田泰之〈沖縄県〉新城睦〈岐阜県〉小坂賢治

袁尚、孫権、周瑜、続々劉備の配下に入る

201年春、劉備はようやく諸葛亮を見つけた。

諸葛亮の力を得て、劉備は最後の仕上げに向けて、名将の獲得に乗り出す。名将獲得の第1歩は敵国どうしの戦いをよく観察しておくことだ。

たとえば、このころ袁紹の4国に董旻が攻めこんで董旻が勝ち、袁紹は3国に逃げこんだ。このとき、戦場となった4国を見てみると、袁尚が董旻に召しかかえられていたのだ。

袁尚のように高い忠誠度を持っていた武将は、敵国に召しかかえられると忠誠度が極端に下がるとは何度も書いた。

袁尚は有能な武将のひとりだ。これを黙ってみているわけにはいかない。武将登用の命令で、諸葛亮がいい顔をするまで、命令を繰り返し、OKとなったら、100パーセント確実に引き抜けるのだ。

この方法で、劉備は、劉表に捕らわれた孫権や周瑜の引き抜きにも成功した。

孫策軍はこの2人がいなくなったことで、ほとんど壊滅状態になっている。

●待機しているだけで4万の兵

このころになるとおかしなこともたびたび起こる。

201年2月、40国、38国と勢力を伸ばしてきた劉焉が劉備側の37国へ突然攻めこんできた。

38国は、名将・黄忠に守らせていたものの、兵は1万。対する敵は、韓遂と李厳。2人ともたいした武将ではないが、兵を2万ずつ抱えていた。

ちょっとひやりとしながら、黄忠は待機。次の瞬間、思わず笑ってしまった。

なんと、敵の総大将だった李厳がいきなり劉備軍に寝返ってしまったのだ。これは総大将を捕らえたのと同じことになり、残る韓遂はあわてて退却。しかし、失敗して劉備軍に捕まってしまった。なんと、黄忠はただ待機しているだけで4万の兵と2人の武将を勝ちとったわけだ。

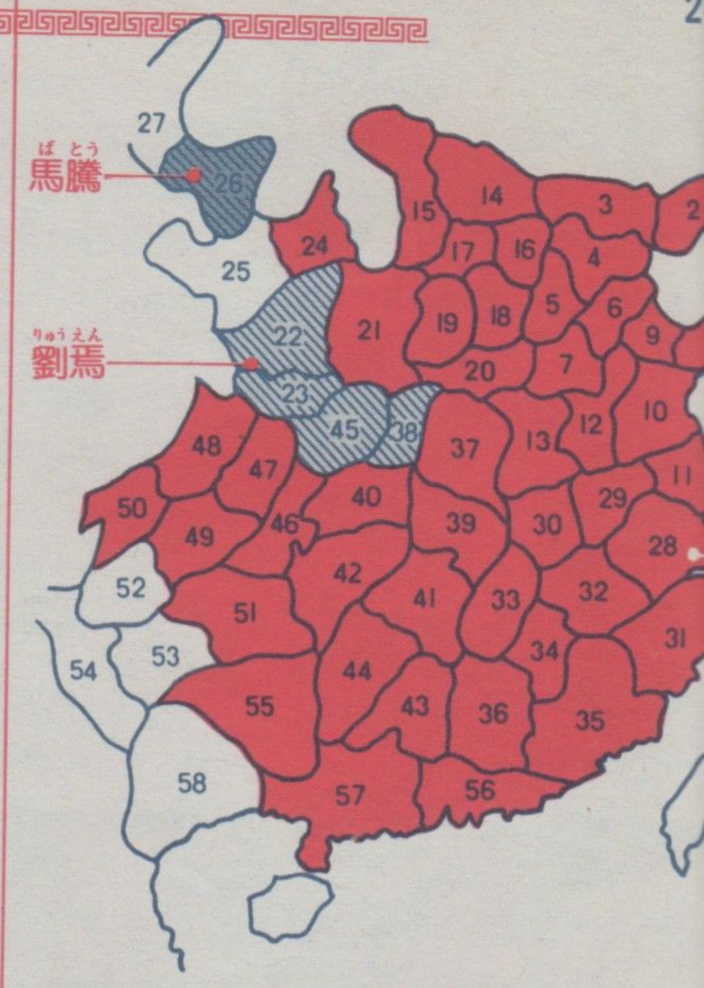
このような例はほかにもある。おもしろいのは、

①敵の総大将が寝返る
②敵の兵糧を守っている武将が寝返る
③攻めこんだばかりの敵の総大将が兵士数0のためいきなり退却してしまう

などなど。困る例では、い武将が寝返ってきてこ兵糧が底をついてしまう。ことともある。

劉焉軍はこのまぬけな負をして以来ガタガタになり備軍の関羽、張飛、太史慈馬懿、黄忠、孫権の軍団は軍を次第に追いつめてい

諸葛亮を迎えた劉備は全国制覇に自信いで捕らえられた袁尚、孫権、周瑜の引おかげで見事に成功する。袁紹、孫策軍劉焉と馬騰のみ。劉焉軍のうかつな攻の関羽、張飛、孫権、司馬懿、黄忠らの進撃はつづく



連戦連勝の戦術

守りぬく

今度は敵が攻めてきた場合のポイントを紹介しよう。

①敵の軍資金または兵糧が0になった

兵糧が少なくて敵武将が城を占領できない場合は、逃げ回っているだけで勝てる。

②攻撃側の総大将を倒した

「#」か「＊」の印のついた敵の総大将の回りを囲み、一斉攻撃または火計作戦で総大将を退却させるか捕らえることができれば防御側の勝ちとなる。

③1カ月(30日)経過した

自軍の兵士数がたとえ0でも城を占領されなければ30日間逃げていれば防御側の勝ちだ。

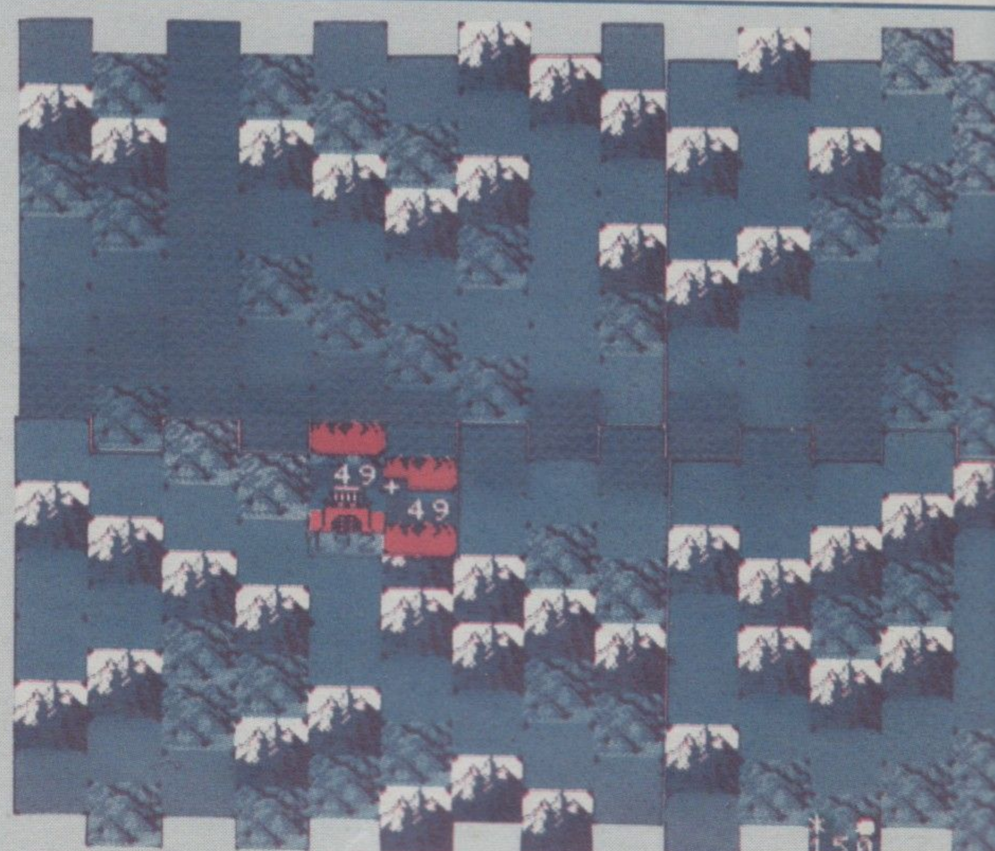
④攻撃側の兵糧を奪った

兵糧を守っている敵武将をやっつけるか火をかけて追いはらい、火がやんでからあらためて敵の兵糧を取りにいけばいい。

敵武将を退却させる

右のマップのように敵が2人で攻めてきた場合、1人をやっつけてしまえばもう1人の敵武将は退却してしまう。

ここでは散開している敵武将の元に火を付けた。散開からもとに戻ると焼け死んでしまうので、退却するしか道はなく、同時に残ったもう1人の兵糧を守る敵武将もコンピュータの性格上退却してしまうのだ。もしもどちらかの武将を捕らえることができれば次のターンで兵の再編成をおこなって忠誠度の高い武将の兵を補充できる。



火計作戦

右のマップは兵糧を守る敵武将の逃げ道をふさいで火を敵武将を退却させて兵糧を作戦だ。

火計作戦はまだほかにも

当選者発表

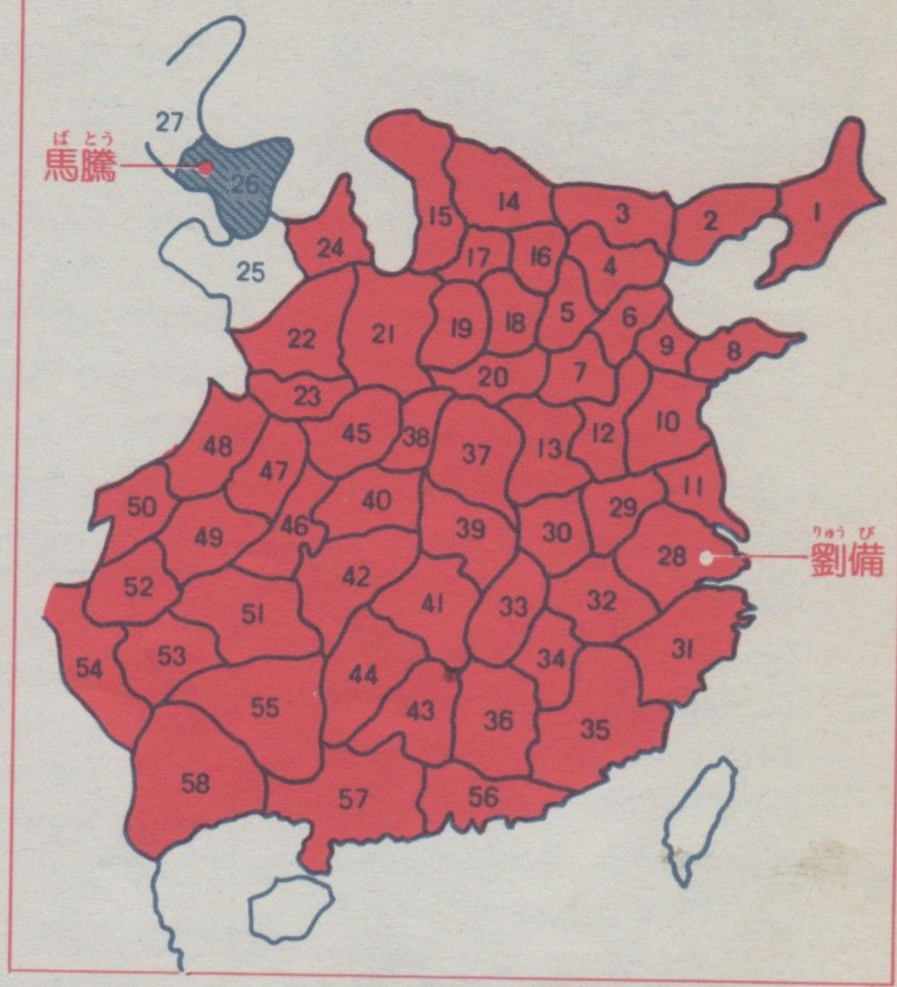
●7月号ソフトプレゼント当選者③／No.5『ボルフェスと5人の悪魔』=〈石川県〉井村宏行〈福岡県〉湯川道治〈新潟県〉山田敦子〈岩手県〉宍戸利府〉植竹一也〈東京都〉風間貴志〈岩手県〉水堀美加子〈鳥取県〉大田純吾〈山形県〉吉田潤〈神奈川県〉伊藤信一／No.6『ずっこけやじきた隠密道中』=〈栃木県工〈兵庫県〉松田直樹〈山形県〉武田浩〈東京都〉酒井厚〈大阪府〉長尾清史〈京都府〉海道淳〈千葉県〉布川軌〈大阪府〉田中博康〈愛媛県〉山下守〈新潟県〉渡辺

203年、11月、劉備は全国征覇の夢を果たす

三國志

中国全土統一の夢を十数年目にして果たし王者の余韻を味わう劉備

203年6月



劉焉軍を滅亡させた劉備軍は、残った唯一の敵である馬騰との戦いに向かう。26国へ攻めいった劉備、諸葛亮、司馬懿、黄忠、趙雲、太史慈、関羽、張飛軍は馬騰攻略に失敗し、関羽、張飛、太史慈は馬騰に捕らえられてしまう。態勢を立て直した劉備軍は大敵馬騰軍を倒すことができるだろうか？

203年夏、劉備は右のマップのように25、26、27国を除くすべての国を支配していた。

残る敵は西の果ての馬騰のみ。

26国の馬騰は、12人の武将と6つの城を持っている。土地の価値は高く175。軍資金、兵糧ともにたっぷりと蓄えている。

最後の戦いなので、君主の劉備もひさしぶりに戦いに参加し、諸葛亮、司馬懿、黄忠、趙雲、太史慈、関羽、張飛とともに兵10万で攻めこんでいった。

馬騰軍は10人の武将に兵12万5000人。完全に劉備軍の勢力を上回っていた。

劉備の作戦は、曹操の一族を滅亡させたときと同じように、関羽を向こうの空白地27国に退却させ、馬騰1人を攻め抜くというもの。

ところが、関羽が退却に失敗して敵に捕らわれてしまい、そのうえ、火計の火が逆風にあおられて太史慈と張飛が動けなくなり、退却。しかし、これも失敗。勝ち目のなくなった劉備は趙雲、黄忠、司馬懿とともにひとまず25国へもどり、諸葛亮は27国へ退却することに成功した。

●あっけない幕切れ

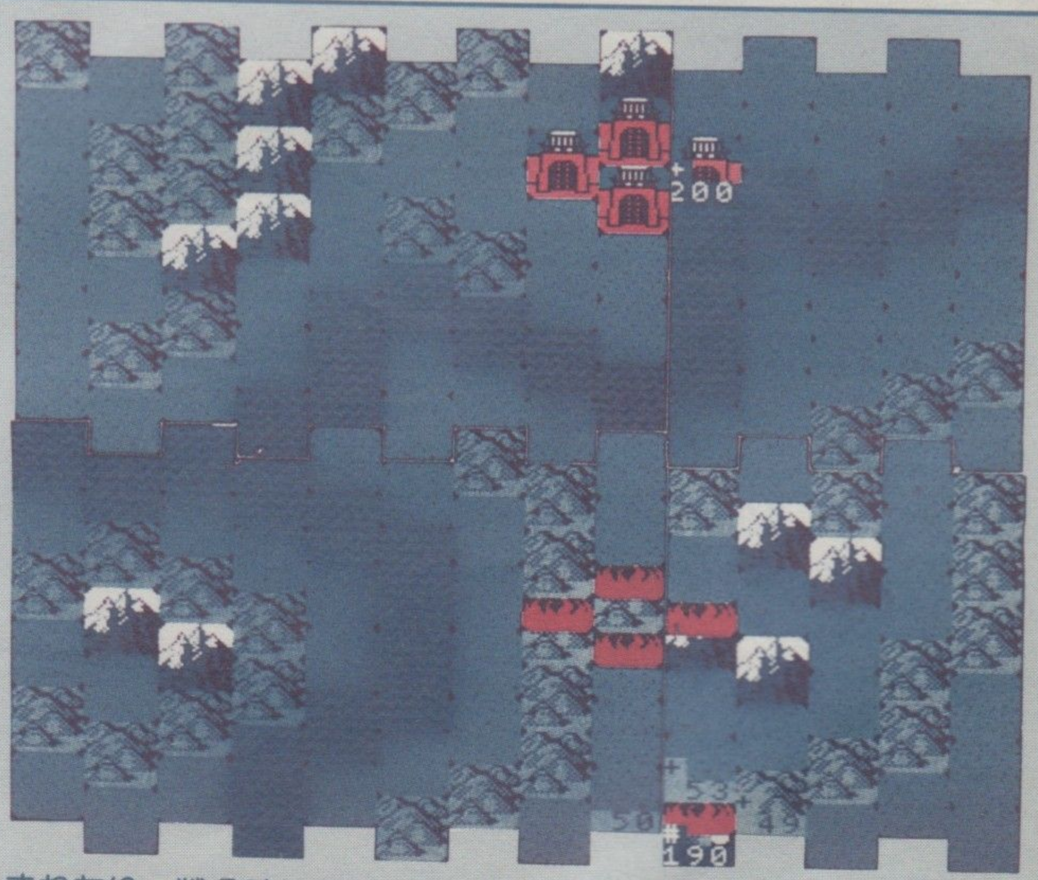
劉備は25国で態勢を立て直し、援軍とともに再び26国へ攻めいる。勝負はあっけなかった。

敵に捕らえられていた関羽、張飛、太史慈は馬騰のすぐそばにいたが、戦闘が始まると相次いで劉備軍に寝返ったのだ。司馬懿とともに馬騰を取り囲み、火計攻撃。司馬懿のかけた火が

馬騰について、勝負あり。

時に203年11月、劉備は全58か国制覇の夢を果たしたのだった。

●火計作戦

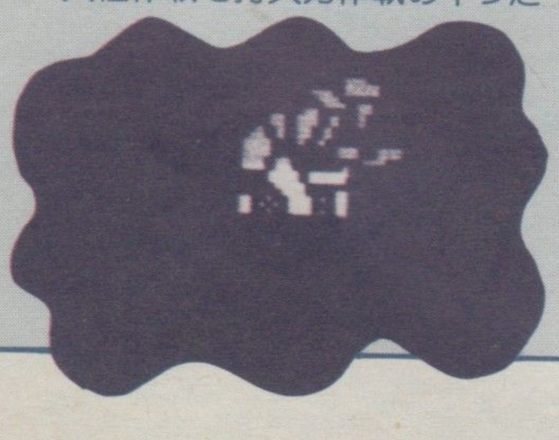


風向きを考えて風上に自軍の武将を何人か配置し、兵糧の方向に向かって一斉に火を放つ。順調に火が回れば兵糧はもちろん、敵武将の逃げ道さえもふさいでしまう。こうなると敵武将はやはり退却しかなくなる。だが途中で風向きが180度変わり自軍の武将たちが火に包まれてしまうこともあるので火計作戦は十分注意しよう。

持久力作戦

敵の兵糧がなくなるのを待つ兵糧作戦も持久力作戦の1つだがもう1つの持久力作戦がある。30日間のあいだに防御側が負けなかったとき自動的に防御側の判定勝ちになる。敵軍との兵力の差が大きいときに有効だ。

戦いを30日間引き延ばすためにはその間決して城をすべて占領されるようなことはあってはならない。敵武将の数が城の占領が可能な数ならば城の隣で敵と隣接しない場所に武将を置き絶えず城に火を付け続ければ敵は城を占領できない。また敵武将が城を占領できない場合は、は自軍の兵士は0でも30日間逃げ回っていれば時間切れで防御側の勝利となるのだ。



このように防衛側は攻撃側よりも有利な戦いが展開できる。ただし委任してある国に攻めこまれたり、戦争時に武将に命令を与えないとかなり非効率的な攻防をおこなうし兵士数が少なくなるとすぐに退却してしまう。

戦争の可能性がある国は委任しないほうがいいし、戦争時も必ず武将に命令を与えよう。面倒くさいがそのほうが安心だ。

シナリオ2〜

シナリオ2　195年 曹操の台頭

確実に勢力を増す劉璋や曹操、袁術、袁紹らに挑む孫策、劉備、呂布。戦国時代は続く。

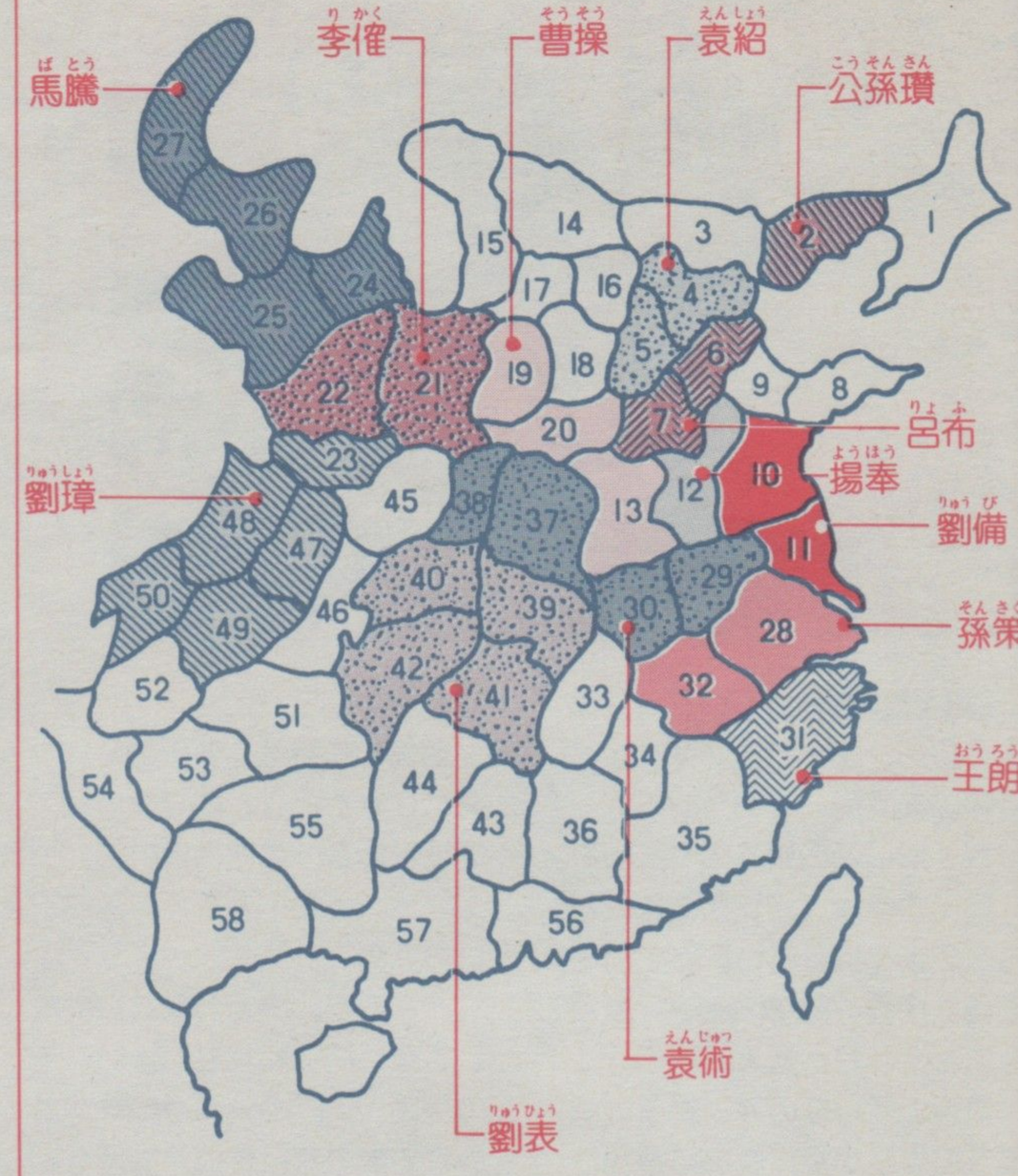
プレイヤーの選択できる君主は8人。曹操は3カ国を治め武将の数は18人とだんぜん多い。孫堅なき後を継いだ息子の孫策は2カ国を治めて武将は12人、この中には知力の高い張昭も含まれている。劉備は2カ国を治めて武将は8人。もちろん関羽と張飛もいる。袁紹は2カ国を治めて武将は12人。袁術は4カ国を治め、武将は14人。劉表は4カ国を治め武将は12人。劉璋は5カ国を治め武将は15人。呂布は2カ国を治め武将は7人だ。

曹操の台頭というだけあってやはり曹操がいちばん有利な設定になっている。またコンピュータの馬騰の軍勢ももかなり強大だ。反対にシナリオ1では最も勢力の強かった董卓は李傕に受け継がれ支配国も2つと減っている。劉備は三国志どおり陶謙のあとを継いで徐州である10、11国を治めている。

勝利条件はシナリオ1と同じ30カ国以上を支配し、20、21国のいずれかに君主をおけばよい。

引き抜きやすい武将

5国・張郃(ちょうこう)	忠41
5国・高覧(こうらん)	忠45
5国・許収(きょちょ)	忠49
7国・陳宮(ちんきゅう)	忠12
10国・曹豹(そうひょう)	忠28
21国・賈詡(かく)	忠20
29国・呂範(りょはん)	忠22
29国・韓暹(かんせん)	忠23
30国・雷薄(らいはく)	忠37
37国・陳蘭(ちんらん)	忠31
47国・孟達(もうたつ)	忠41



シナリオ3　201年 新時代幕明

董卓が滅び、勢力を広げていく曹操、孫権、袁紹。ただ1国のみの劉備に勝機はあるか

プレイヤーの選択できる君主は7人。

許褚、司馬懿を含め32人の武将を抱え最大の勢力を持つ曹操は6カ国を支配する。亡き孫策の後を継いだ弟の孫権は張昭など24人の武将を抱え4カ国を支配している。劉備は関羽、張飛、趙雲など15人の武将で37国を支配している。袁紹は6カ国を支配し武将は18人。劉表は7カ国を支配し武将は11人。劉璋は同じく7カ国を支配して16人の武将を抱えている。西の馬騰は4カ国を支配し馬超を含めた15人の武将を抱えている。

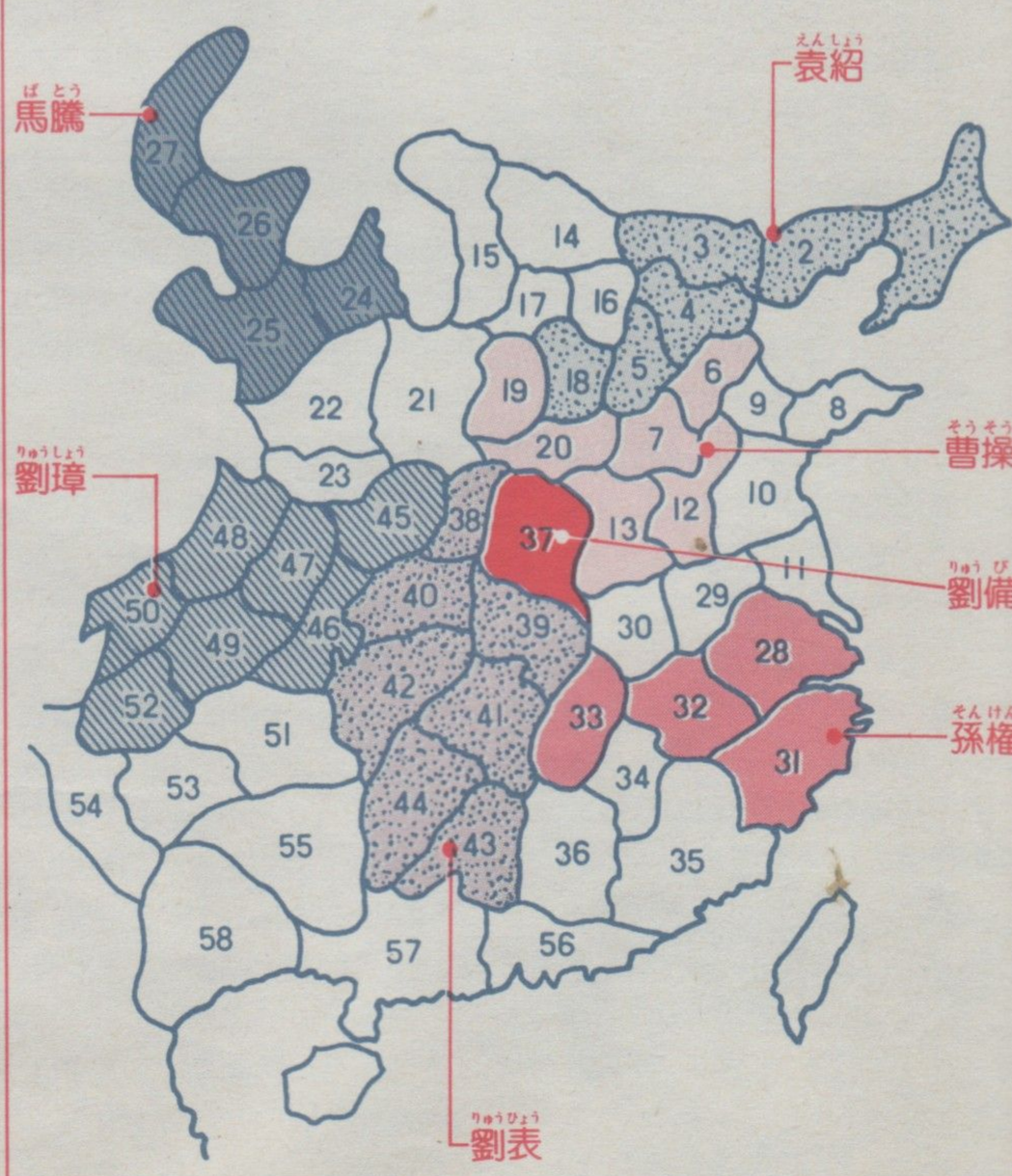
こうした勢力分布を背景に、ますます勢力を伸ばす曹操は袁紹との天下分け目の決戦に勝ち華北に勢力を進めている。

初期状態で見るかぎり、曹操が圧倒的に有利な状況だ。次は孫権、袁紹が戦いやすい。またここではこの7人以外に君主は登場しない。シナリオ1で都を治めていた董卓の一族は滅亡している。

このシナリオの勝利条件は40カ国以上の国を支配することだ。君主はどこの国にいてもかまわない。

引き抜きやすい武将

5国・張郃(ちょうこう)	忠41
5国・高覧(こうらん)	忠45
5国・張顗(ちょうぎ)	忠45
13国・賈詡(かく)	忠20
18国・許収(きょしゅう)	忠49
38国・魏延(ぎえん)	忠34
45国・孟達(もうたつ)	忠41



当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者④／No.7『レプリカート』=〈山口県〉桑原聖二〈東京都〉増永和也〈神奈川県〉渡部哲也〈東京都〉朴宰勲〈香川県〉横山栄司〈大阪府〉宮崎孝宏〈神奈川県〉二宮正行〈岐阜県〉間嶋康夫〈大阪府〉岡村健一〈青森県〉早狩隆治／No.8『ドレイナー』=〈鹿児島県〉内田清美〈静岡県〉鈴木一弘〈東京都府〉行元裕昭〈福岡県〉世利賢治郎〈福井県〉山下晃司〈宮城県〉小野寺武志〈愛知県〉土井輝久〈東京都〉大高敦弘〈兵庫県〉吉田真也〈鳥取県〉長谷川将丈

戦略のポイント

三國志

シナリオ4 208年 孔明の出蘆

天才軍師・諸葛亮を得た劉備は宿敵曹操に立ち向かう。南の孫権、劉璋も勢力を広げる

プレイヤーの選択できる君主は5人。

華北を統一した曹操はじつに16か国を治め許褚、張遼、司馬懿を含む42人の武将を抱えている。中央部分に勢力を伸ばす孫権は7か国を治め、陸遜など30人の武将を抱える。劉備は4か国を治め関羽、張飛、諸葛亮、趙雲、龐統を含めた20人の武将を抱えている。西南の劉璋は8か国を治め武将は17人。西の馬騰は4か国を支配し馬超を含む15人の武将を抱えている。

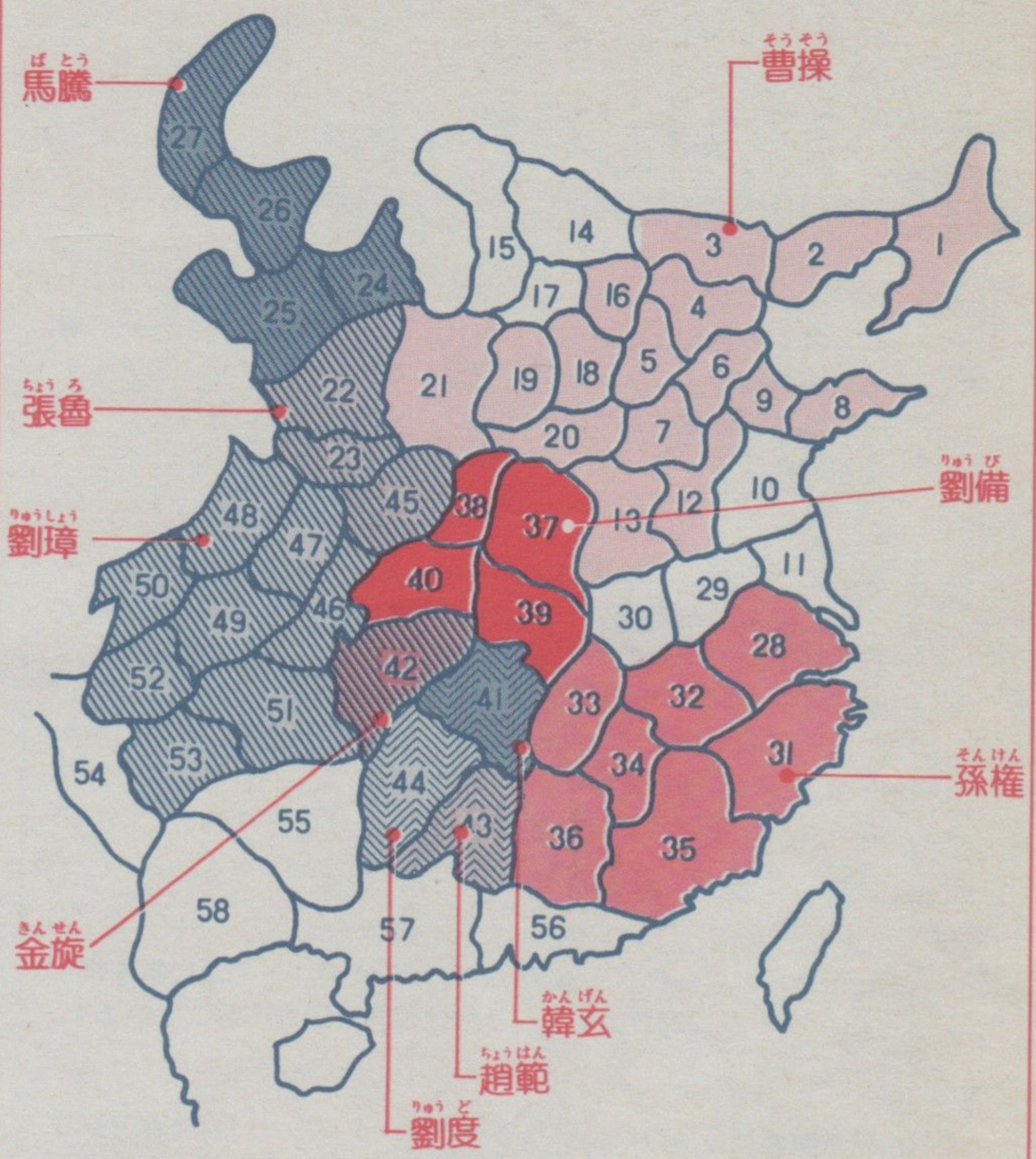
コンピュータのみの君主は張魯、劉度、趙範、金旋、韓玄の5人。

やはりこのシナリオも曹操がだんぜん有利な設定だ。孫権は武将が30人いるが有能なのは陸遜だけ。対照的に、劉備の配下は20人だが、そのうち有能な武将は5人もいる。しかも、あの諸葛亮がはじめから忠実な軍師として仕えているので、孫権との武将数の差などほとんど問題にならないだろう。

このシナリオの勝利条件も40か国以上を支配することだ。

引き抜きやすい武将

2国・呂廣(りょこう)	忠45
5国・張顗(ちょうぎ)	忠45
12国・賈詡(かく)	忠20
19国・高覧(こうらん)	忠45
20国・許収(きょしゅう)	忠49
21国・張郃(ちょうこう)	忠41
41国・魏延(ぎえん)	忠34
45国・楊松(ようしょう)	忠32
46国・孟達(もうたつ)	忠41



シナリオ5 215年 三国の時代

魏の曹操、呉の孫権、蜀の劉備。3分割された中国全土をふたたび統一するのは誰だ。

いよいよ三国志のクライマックス。諸葛亮の構想どおりに魏、呉、蜀の3国がそれぞれ均衡した勢力を広げる「三国の時代」を迎えた。

プレイヤーの選択できる君主は3人。

魏の曹操はなんと30か国を支配し、司馬懿、張遼、許褚や曹操の息子・曹丕など45人の武将を抱えている。呉の孫権は14か国を支配し張昭、陸遜ら30人の武将を抱える。蜀の劉備は13か国を支配し関羽、張飛、諸葛亮、趙雲、黄忠、馬超ら26人の武将を抱える。

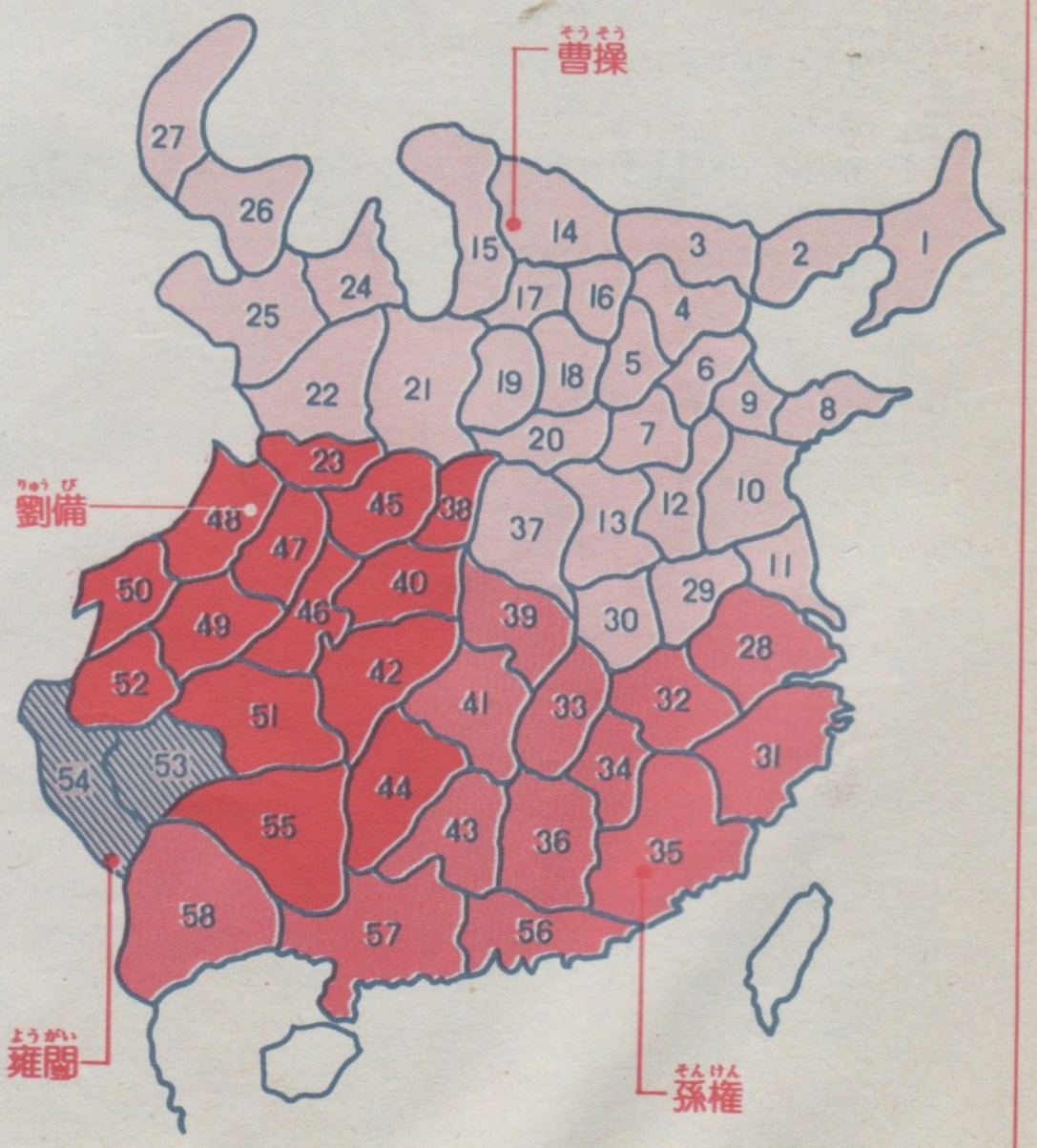
コンピュータのみの君主は南西の果ての小国となっている。

中国全土をほぼ3つに分割した体制は崩れにくい。たとえば、プレイヤーの人数を0にしてコンピュータ同士の戦いを見ていると曹操、孫権、劉備のだれが有利、不利とはいいがたい小競り合いが当分続き、徐々に曹操が南へ進出していく。この3人の力はほとんど互角といえるだろう。

このシナリオは他のシナリオの次の段階にあたり、勝利条件は全58カ国を制覇することだ。

引き抜きやすい武将

1国・呂廣(りょこう)	忠45
11国・許収(きょしゅう)	忠49
13国・賈詡(かく)	忠20
21国・張郃(ちょうこう)	忠41
45国・魏延(ぎえん)	忠34
54国・孟獲(もうかく)	忠22
55国・孟達(もうたつ)	忠41



当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者⑤／No.9『ダブルビジョン』＝〈東京都〉矢野秀隆〈福井県〉刀根誠〈静岡県〉久保田秀吉〈茨城県〉三輪与志之〈福岡県〉大井浩詞〈神奈川県〉芹沢仁〈東京都〉三ッ木聡〈北海道〉杉山勝〈青森県〉大江昌朗〈東京都〉島田淳●7月号F・F・Bプレゼント当選者／『ぽのぽの①』＝〈京都府〉中島拓郎〈東京都〉遠藤光弘〈大阪府〉森摩弥〈広島県〉沢田美和〈愛知県〉中島有香子